تئوری مدرن
گشایش شطرنج

نویسنده: الکسی سوئتین
مترجم: حسن مرتضوی

با مقدمه‌ای از رضا رضایی

فهرست

مقدمه ۸
پیش‌درآمد ۹
فصل اول: تاریخچهٔ تئوری گشایش ۱۱
فصل دوم: اصول واهداف اساسی درگشایش ۳۹
I ـ اصول گشایش ۳۹
الف ـ فضا ۳۹
ب ـ نیروها ۴۶
II ـ رویکرد مشخص به اصول گشایش ۵۵
III ـ گسترش نیروها در گشایش ۶۳
IV ـ جایگاه کنونی تئوری گشایش ۷۰
فصل سوم: نبرد برای دراختیار گرفتن مرکز در گشایش‌های مدرن ۷۹
ملاحظات عمومی ۷۹
I ـ مرکز باز ۹۷
II ـ پیاده‌های مساوی در مرکز ۱۰۰
الف ـ زنجیر پیاده‌ای ثابت در مرکز ۱۰۰
ب ـ پوزیسیون پیاده‌ای بسته در مرکز با ستون باز e یا d ۱۱۰
III ـ اکثریت پیاده‌ای در مرکز ۱۲۰
IV ـ مرکز پیاده‌ای متحرک ۱۲۱
الف ـ دو پیادهٔ متحرک مرکزی در ردیف چهارم ۱۲۱
ب ـ یک پیادهٔ مرکزی متحرک ۱۲۹
ج ـ مرکزی متحرک با یک پیادهٔ مرکزی و پیاده‌ای در مجاورت آن ۱۳۱
V ـ مرکز سوار ـ پیاده ۱۳۴
VI ـ بازی خوب سوارها به‌بهای ضعف پیادهٔ مرکز ۱۳۷
الف ـ پیادهٔ مرکزی ایزوله ۱۳۸
ب ـ پیادهٔ عقب‌مانده در مرکز ۱۴۳
پ ـ پیاده‌های دوبل ۱۴۹
VII ـ مسئله خانه‌های ضعیف در گشایش ۱۵۱
VIII ـ ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز ۱۵۸
فصل چهارم: راههای نو در گشایش ۱۶۳
ملاحظات عمومی ۱۶۳
الف ـ قربانی‌های پیاده‌ای برای به‌دست‌آوردن ابتکارعمل دربازی روی‌لوپز ۱۶۹
ب ـ قربانی پیاده برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در دفاع سیسیلی ۱۷۳
ج ـ قربانی پیاده برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در دفاع فرانسوی ۱۷۶
د ـ قربانی پیاده برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در دفاع کاروکان ۱۷۸
هـ ـ قربانی پیاده برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در دفاع اسلاو ۱۷۸
I ـ نبردی تاکتیکی همراه با عملیات فعال قبل از تکمیل گسترش ۱۸۸
الف ـ نبردی تاکتیکی و مشخص برای آزادی در انجام حرکت ۱۸۸
ب ـ رسیدن به‌برتری درازمدت پوزیسیونی به‌بهای ازدست دادن‌ابتکارعمل وگسترش ۱۹۳
ج ـ مانور سوارها قبل ازتکمیل گسترش‌باهدف بهبودبخشیدن به‌هماهنگی‌مهره‌ها ۱۹۶
II ـ نابرابری کمی در مرحلهٔ گشایش ۲۰۲
الف ـ وزیر دربرابر یک‌رخ ویک سوار ۲۰۴
ب ـ وزیر دربرابر سه سوار سبک ۲۰۷
ج ـ قربانی دادن سواری ارزشمند درقبال سوار کم‌ارزشتر در مرحلهٔ گشایش ۲۰۸
د ـ یک سوار درقبال چندین پیاده ۲۱۱
III ـ انجام عملیات از جناحها و بازی در تمام صفحه هنگام گشایش ۲۱۳
الف ـ ویران کردن جناحها در گشایش ۲۱۳
ب ـ تسخیر مرکز از جناحها ۲۱۷
پ ـ قلعه رفتن درجناحهای‌مخالف ۲۲۱
د ـ شاه در مرکز ۲۳۵
IV ـ ساده کردن درگشایش وگذار به‌آخر بازی‌پیچیده ۲۳۷
فصل پنجم: چگونگی آموزش تئوری‌گشایش ۲۴۵
فهرست گشایش‌ها ۲۷۶

مقدمه

استاد بزرگ آلکساندر سوئتین یکی از مربیان گرانقدر شطرنج است که سالها به تربیت شطرنجبازان و آموزش آنان پرداخته است و در این عرصه تجارب گرانبها کسب کرده است. او از سویی در پیشرفت تئوری شطرنج نقش داشته و در مباحثات تئوریک در زمینهٔ تئوری گشایشها و استراتژی وسط بازی فعالانه شرکت کرده است، و از سوی دیگر به صورت یک شطرنجباز نیرومند در مسابقات گوناگون حضور داشته و درعمل با مسائل مربوط به کاربرد تئوریها مواجه شده است. این تجارب و ویژگیها به او قدرت و امکان این را داده که به تالیف کتابهای باارزشی در عرصهٔ تئوری شطرنج بپردازد، که کتاب حاضر از معروفترین آنهاست.

کتاب حاضر که با نام *تئوری مدرن گشایش شطرنج* به دوستداران عرضه می‌شود دربرگیرندهٔ مباحثی در زمینه‌های تاریخ گشایشها، اصول و اهداف گشایشها، جنگ مرکز در گشایشها و آرایشهای پیاده‌ای، گامبیها و نبردهای تاکتیکی برای کسب ابتکار عمل، حمله در جناحین، و نحوهٔ گذار به آخر بازی است. آشنایی با این بحثها برای شطرنجبازان (اعم از تازه‌کار و مجرب) ضروری است و با ازدیاد فعالیتهای شطرنجی در چند سال اخیر که ضرورت مطالعهٔ تئوریک را برای شطرنجبازان افزونتر کرده، مطالعهٔ کتاب حاضر بخشی از خلا موجود را پرمی‌کند.

در پایان کتاب فصل تحت عنوان "چگونگی آموزش تئوری گشایش" آمده که نحوهٔ عمل و طرز کار برای آموزش و یادگیری گشایشها را ارائه می‌دهد. خوانندگان خود می‌توانند این روش را برای گشایشهای مختلف به کار گیرند (در اینجا، نحوهٔ کار و مطالعه در شروع اسپانیایی با روی لوپز تشریح شده است) و در مسابقات از ثمرات شیرین مطالعهٔ سیستماتیک بهره‌مند شوند.

رضا رضایی

۷۱/۱۱/۱۵

پیش‌درآمد

عامل اصلی بسیاری از پیروزیهای درخشان بازیکنان شوروی در مسابقات بین‌المللی شطرنج، توانایی آنها در کسب ابتکار عمل و شگفت‌زده کردن حریفان درهمان مراحل آغازین بازی بوده است. نویسندهٔ این کتاب یکی از استادان بزرگ پیشرو در شوروی است. او در نقش یک مربی، "تیگران پتروسیان" را در کسب آمادگی و به‌دست آوردن عنوان قهرمانی جهان یاری داده است. وی در این کتاب ایده‌های اصلی شروع بازی، که توسط استادان بزرگ روسیه در عمل به اجرا درآمده است را به خوبی تشریح می‌کند. صرفنظر از قدرت و مرتبهٔ بازیکنان، وضعیت‌هایی چون نبرد برای تسخیر مرکز، قربانی کردن پیاده برای دردست گرفتن ابتکار عمل و حمله به جناحهای مختلف تقریبا " در هر گشایشی پیش می‌آید.

در این کتاب نه‌تنها چگونگی مواجه شدن با چنین موقعیتهایی بلکه مهمتر از آن فرآیند سرنوشت‌ساز کسب برتری در مرحلهٔ گشایش و تداوم آن تا پیروزی در مرحلهٔ وسط بازی نیز آموزش داده می‌شود.

کسی که این کتاب را مطالعه می‌کند شاهد پیشرفت بازی خود در دو عرصه خواهد بود: نخست اینکه نگرش او نسبت به حرکات گشایشی که تاکنون انجام می‌داده عمیق‌تر خواهد شد؛ سوئتین به او می‌آموزد که باید درپی به‌دست آوردن چه برتری‌هایی باشد. خوانندهٔ این کتاب نحوهٔ اجرای طرحهای گشایشی تا رسیدن به مرحلهٔ وسط و حتی آخر بازی را نیز خواهد آموخت. ثانیا " اگر خواننده به هنگام بازی با یک گشایش جدید روبرو شده و یا از حرکتی غیرمنتظره دچار شگفتی شود می‌تواند به‌طور علمی، آن را ارزیابی کند و از شیوه‌هایی که دراین کتاب ارائه شده است برای مقابلهٔ پیروزمندانه با آن بهره جوید.

لئونارد باردن

پیشگفتار

تجزیه و تحلیل مرحلهٔ گشایش بازی در سراسر تاریخ شطرنج، همواره مورد توجه فراوان نظریه‌پردازان بوده است. امروزه بررسی وسیع و عمیقی درمورد تئوری گشایش به‌عمل آمده است.

گام‌های سریع در این حوزه، اساسا" در قرن حاضر برداشته شده است و این تاحدود بسیاری مدیون فعالیت شطرنج‌بازان روسی و شوروی است که تکنیک بررسی گشایشها را به سطح بالایی ارتقاء داده‌اند. استادان بزرگ روسی چون "پتروف"، "چیگورین"، "شیفرز"، "روبینشتاین"، "نیمزویچ"، "آلخین"، "لونفیش"، "رومانفسکی" و دیگران که همگی نظریه‌پردازان برجسته‌ایی نیز بوده‌اند، تأثیر شگرفی بر نگرش خلاقانهٔ بازیکنان شوروی داشته‌اند. تأسیس مدرسهٔ شطرنج شوروی به پیشرفت تئوری گشایش سرعت بیشتری بخشید. در این میان مهمترین نقش را "بوتوینیک" مؤسس این مدرسه برعهده داشت. نظریه‌پردازان برجستهٔ شوروی نظیر "اسمیسلوف"، "کرس"، "بولسلاوسکی"، "برونشتاین"، "گلر"، "بلاونتس"، "رائورز" و "کنستانتینوپولسکی" نیز سهم بسزایی در این عرصه داشته‌اند.

اکنون دیگر گشایش به عنوان مرحله‌ای از بازی که در آن بازیکنان تنها به بسیج نیروهای خویش می‌پردازند، تلقی نمی‌شود. "گشایش" به تمامی شناخت ما از روشهای گوناگون برخورد با پوزیسیون اولیه اطلاق می‌شود؛ موقعیت‌های اولیه‌ای که بیشتر واریانت‌های آن به وضعیت‌های پیچیده مرحلهٔ وسط بازی و گاه حتی به آخر بازی می‌انجامد.

طبیعی است که با پیشرفت تئوری گشایش، تسلط بر آن نیز مشکلتر می‌شود. روز به روز بر تعداد واریانت‌های پیچیدهٔ گشایشی و سیستمهای مربوط به آن افزوده می‌شود. اصول راهنمای گشایش که در قرن نوزدهم تدوین شده و فراگیری واریانت‌ها را آسان می‌کرد دیگر حتی به کار بازیکنان متوسط نیز نمی‌آید.

چنین وضعیتی تجزیه وتحلیلی تازه از شکل‌های نوین گشایش را که ممکن است روی دهد ضروری می‌سازد. بدین ترتیب است که می‌توان به علاقه‌مندان فراگیری تئوری گشایش در تسلط بر سیستم‌ها و واریانت‌های گوناگون گشایش یاری رساند.

هرچند کارهای بسیاری در این عرصه انجام گرفته است و بسیاری از طرحها و وضعیت‌های گشایشی نمونه‌وار به‌خوبی شناخته شده‌اند لیکن متأسفانه بیشتر بازیکنان تنها پس از کسب تجارب طولانی و غالباً تلخ، آن هم در عمل، این دانش را می‌آموزند.

تاکنون طبقه‌بندی شکل‌های گوناگون گشایش در مجلات شطرنج مورد بررسی قرار گرفته‌اند اما درمورد مسائل عام تئوری گشایش حاصل کار اندک بوده است. البته نارواست اگر کتابهای "رومانفسکی" چون ***راههای شطرنج، آنچه هر بازیکن باید درباره گشایش بداند*** و نیز کتاب "لیپنیتسکی" یعنی ***مسائل تئوری مدرن شطرنج*** را نادیده بگیریم، اما نیاز به ارائه یک تئوری ***عام*** گشایش که مبانی کلی و الگوهای منطقی بازی را در مرحلهٔ گشایش همراه با استراتژی و تاکتیک آن مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد، انکارناپذیر است.

اثر حاضر تلاشی برای طبقه‌بندی شکل‌های گوناگون نبرد گشایشی است. این کار با مطالعهٔ پژوهش‌های تئوریک و نیز تجربه عملی به‌دست آمده از بررسی شماری از گشایش‌های مختلف صورت گرفته است. هدف اصلی من در این کتاب ارائه شیوه‌ای تازه در آموزش تئوری گشایش براساس مطالعه پوزیسیونهای نمونه‌وار است، گرچه به یقین نمی‌توانم ادعا کنم که از عهدهٔ بررسی همه‌جانبه این مسألهٔ به غایت پیچیده برآمده‌ام. بی‌شک این کتاب کاستی‌هایی دارد ولی اگر بتواند کار بیشتر در این عرصه را بیانگیزد خرسند خواهم شد.

این کتاب برای بازیکنان پیشرفته (ردهٔ دوم، نامزد رتبهٔ استادی و یا برحسب درجه‌بندی فدراسیون شطرنج انگلستان تقریباً برابر با ***5a-2b***) و مربیان این رشته نگاشته شده است. اگر اثر حاضر خصوصاً بتواند کمکی برای مربیان باشد، شادی‌ام دوچندان خواهد شد.

در اینجا باید سپاس قلبی خود را نثار پروفسور "گولیاف" کنم که برای نخستین بار مرا متوجه اهمیت مسألهٔ گشایش‌ها کرد و به‌هنگام نوشتن این کتاب مرا از راهنمایی‌های سودمند خود بی‌نصیب نگذاشت.

* * *

خواننده در این کتاب پی‌درپی با چند اصطلاح مواجه می‌شود. برای این اصطلاحات تعاریفی به شرح زیر ارائه می‌شود:

(۱) دفاع: دفاع به نقشهٔ کلی سیاه در نخستین حرکاتش گفته می‌شود.

(۲) گامبی: اصطلاح گامبی به هرشکل‌بندی گشایشی اطلاق می‌شود که طی آن، در نخستین حرکات، پیاده یا سواری به دلایل پوزیسیونی قربانی می‌شود؛ بی‌آنکه چشم‌انداز پس گرفتن فوری آن وجود داشته باشد.

(۳) واریانت: در گشایش واریانت یکی از بسیار خطوط ممکن است که منطقاً پوزیسیون اولیه را به مرحلهٔ وسط بازی پیوند می‌دهد.

(۴) سیستم: در گشایش به مجموعه‌ای از واریانت‌ها گفته می‌شود که منطقاً براساس ایده‌های مشترکی با یکدیگر پیوند دارند (محدودیتی برای تعداد این مجموعه واریانت‌ها وجود ندارد).

آلکسی سوئتین

فصل اول
تاریخچهٔ تئوری گشایش

نخستین بررسی‌ها پیرامون تئوری گشایش، در اواخر قرن پانزدهم انجام گرفت؛ یعنی اندکی پس از آغاز اصلاحاتی (قلعه رفتن و گرفتن پیاده در حین عبور) که منجر به ظهور شطرنج مدرن شد.

دستنویس مشهور گوتینگن و کتاب نخست "لوسنا" (۱۴۹۷ میلادی) نخستین کتابهای آموزشی فراگیر در مورد تئوری گشایش هستند. در دستنویس گوتینگن، دوازده گشایش تقریبا" به‌طور کامل (بیست تا سی حرکت) تحلیل شده است، درحالیکه لوسنا یازده گشایش را مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهد. او در کتابش می‌نویسد که این تحلیلها را درطی سفرهایش به ایتالیا، فرانسه و اسپانیا گرد آورده است. آنچه در هردو کتاب به چشم می‌خورد تلاش برای انجام حمله‌ای مستقیم و زود هنگام به شاه حریف است.

پنجاه سال بعد کتاب *Libro de la Invencion liberaly Arte de juege del Ajedrez* (بخش دوم و سوم، گشایشها، سال ۱۵۶۱) توسط برجسته‌ترین استاد آن دوران، "روی لوپز" اسپانیایی نگاشته شد. این کتاب نشان‌دهندهٔ پیشرفتهایی است که طی نیم‌قرن بعد در بازی شطرنج صورت گرفت: گشایشهای تازه‌ای ظهور کرد، شیوه‌های حمله توسعه پیدا کرد و موضوع مرکز پیاده‌ای اهمیت یافت. بدینسان، لوپز که درپی اثبات قدرت مرکز پیاده‌ای با حضور پیاده‌ها در خانه‌های *e4* و *d4* بود، بر گشایش **1.e4 e5 2.c3** پای می‌فشرد. او ضمن اعتقاد به قدرت مرکز پیاده‌ای فشرده، ارج بسیاری برای سیستم گامبی‌شاه و دفاعی که بعدها به نام "فیلیدور" مشهور گشت (**1.e4 e5 2.♘f3 d6** و به‌دنبال آن **...f5**) قائل بود.

گرچه ایده‌های لوپز دربارهٔ مرکز پیاده‌ای تاحدودی ابتدایی به‌نظر می‌رسند، اما

اندیشه‌های او، تئوری گشایش را گامی به پیش بردند. در یک نگاه لوپز مانند پیشینیان خود، گشایش را پیش‌درآمدی بر بازکردن سریع بازی با هدف کسب برتریهای آنی تاکتیکی می‌دانست. طرح اصلی، حمله به شاه دشمن بود. بدین‌سان بازی در مرکز و جناح وزیر نادیده گرفته می‌شد.

ایتالیا در اواخر قرن شانزدهم شاهد پیشرفت چشمگیری در تفکر شطرنج بود. سبکی نو در آن کشور پدید آمد که اساس آن گسترش سریع و به‌دست آوردن ابتکار عمل و پس از آن حمله به شاه حریف بود. به‌منظور حفظ حالت حمله، سوارها و پیاده‌ها قربانی می‌شدند و چون این قربانی‌ها عموماً پذیرفته نیز می‌شدند، بازی به سرعت تند وتیز می‌شد. در این دوره شاهد شکوفایی مهارت ترکیبی که تمامی اصول شطرنج آن روزگار را تحت تاثیر خود قرار داده بود هستیم؛ بازیهای بسته به‌ندرت مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گرفت و تقریباً نشانی از آن در متون شطرنج آن دوره، به‌چشم نمی‌خورد.

استادان برجستهٔ ایتالیایی "گرکو"، "پولریو" و "لئوناردو" پدیدآورندهٔ گامبی‌های بسیاری بودند که تا به امروز نیز ارزش خود را حفظ کرده‌اند؛ از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

گامبی پولریو (که **حمله فگاتیلو** نیز نامیده می‌شود):

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘xd5 6.♘xf7!

گامبی گرکو (که بعدها به گامبی کانینگهام معروف شد)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 ♗e7 4.♗c4 ♗h4+ 5.g3 fxg3 6.o-o gxh2+

وحمله گرکو در جوئوکوپیانو که هنوز در تمام کتابهای آموزشی شروع بازی تحلیل می‌شود در آن دوران بسیار متداول بود.

پیشرفت بعدی در تئوری شطرنج مربوط به اواسط قرن هیجدهم و همزمان با شکوفا شدن این ورزش در فرانسه است. در این میان نقش استاد مشهور فرانسه "فیلیدور" که توانست بر همهٔ رقبای خود چیره شود از همه چشمگیرتر بود.

او در کتاب خود *تحلیل شطرنج* که در سال ۱۷۴۹ در لندن منتشر گردید، برخی از اصول جدید بازی گشایشی را ارائه کرد. فیلیدور که به‌ویژه بر نقش پیاده‌ها تاکید داشت در مقدمهٔ کتاب خود چنین نوشت: "نخستین هدف من ارائه ایده‌ای تازه به عموم است که پیش از این یا به آن توجه نشده و یا شاید به درستی فهم نشده است.

منظورم بازی پیاده‌ای است. پیاده‌ها روح بازی هستند. آنها به‌تنهایی به حمله و دفاع حیات می‌بخشند و مکانشان سرنوشت بازی را تعیین می‌کند."

فیلیدور برخلاف بیشتر پیشینیانش طرفدار بازی‌ای بود که به دقت طرح‌ریزی شده باشد. او به هنگام گشایش درپی گسترش سریع مهره‌هایش نبود تا شاه دشمن را مورد حمله قرار دهد بلکه مرکز پیاده‌ای قدرتمندی بنا می‌کرد که در پناه آن هدایت نبرد سوارها امکان‌پذیر می‌شد.

گشایش یکی از بازیهای او از این قرار است: (**برول ـ فیلیدور**، سال ۱۷۹۳)

1.e4 e5 2.♗c4 c6

(سیاه گسترش سریع سفید را با طرح استقرار مرکز پیاده‌ای قوی پاسخ می‌دهد گرچه این کار برای سیاه به قیمت گذشتن از گسترش مهره‌هایش تمام می‌شود)

3.♕e2?

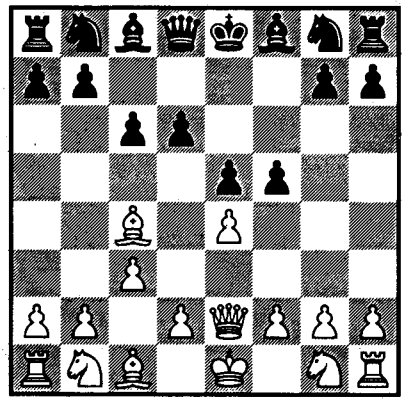
(این پاسخ انفعالی به سیاه امکان می‌دهد که طرح خود را به اجرا درآورد. روشن است که حرکت *3.♘f3* و به‌دنبال آن *d4* حرکت قویتر بود و می‌توانست مرکز پیاده‌ای سیاه را درهم بشکند.)

3...d6 4.c3 f5!

(سیاه پیگیرانه بر استقرار یک زنجیر پیاده‌ای مستحکم در مرکز پای می‌فشارد تا در پناه آن بتواند سوارهایش را بدون مزاحمت بسیج کند.)

5.d3 ♘f6 6.exf5 ♗xf5 7.d4 e4 8.♗g5 d5 9.♗b3 ♗d6 10.♘d2 ♘b-d7

و سیاه به‌خاطر مرکز قوی‌تر از پوزیسیون بهتری برخوردار است.



پوزیسیون بعد از *3...f5!*

فیلیدور با به‌کارگیری این اندیشه‌ها در بازی‌اش، سهم ارزشمندی در دفاع زیر دارد.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘d7

(و یا ابتدا **3...♘f6**)

سیاه تلاش می‌کند تا هرچه زودتر یک مرکز پیاده‌ای برپا سازد و سپس حرکت **f5...** را انجام دهد. این فیلیدور بود که برای نخستین بار ایدهٔ تخریب مرکز پیاده‌ای ازطریق حمله از جناحین را طرح کرد.

ایده‌های فیلیدور تاثیر شگرفی بر استادان فرانسوی گذاشت ولی شطرنج‌بازان ایتالیایی به‌گونه‌ای کاملا" متفاوت از آن متأثر شدند. در سال ۱۷۶۹ کتابهایی توسط استادان ایتالیایی "دل ریو"، "لویی" و "پونزیانی" منتشر گردید.

ایتالیایی‌ها که گسترش سریع سوارها را به مانور پیاده‌ای فیلیدور ترجیح می‌دادند، چند ایدهٔ تازه که اساس آن بر حرکت **2.♘f3** استوار بود در تئوریهای گشایش **1.e4 e5** به‌کار گرفتند. این ایده‌ها که مشخصهٔ آن بازی تهاجمی تند وتیز، ترکیب‌ها و قربانی‌دادن خطرآفرین برای کسب ابتکار عمل بود، نشان‌دهندهٔ ویژگیهای سبکی است که در تاریخ شطرنج از آن به‌عنوان مکتب *ایتالیایی* یاد می‌شود. این مکتب درحقیقت بیانگر جنبش رمانتیک در عرصهٔ شطرنج است.

در نخستین سالهای قرن نوزدهم، جوانه‌های تازهٔ تئوری شطرنج در روسیه آغاز به روئیدن کرد. در سال ۱۸۲۱، نظریه‌پرداز روس "آی‌بوتریمف" نخستین راهنمای شطرنج را منتشر ساخت. چند سال بعد استاد توانمند روسی "پطروف" اثر خویش را نگاشت. کتاب او به نام *بازی نظامدار شطرنج همراه با ضمیمه‌ای شامل بازیهای فیلیدور و تفسیرات مربوطه* که در سال ۱۸۲۴ منتشر گردید دیرزمانی تنها مرجع بازیکنان روسی به‌شمار می‌رفت. ازقضا، پطروف برخی از نظرات و تحلیلهای فیلیدور را به بوتهٔ نقد کشید. برای مثال او در رد این نظر فیلیدور که چون حرکت آغازین با سفید است پس پیروزی سفید به شرط انجام حرکات صحیح قطعی است نوشت: "ما نمی‌توانیم با این عقیده فیلیدور موافق باشیم که پیروزی سفید ناگزیر است."

پطروف این‌گونه بر غنای شطرنج پای می‌فشرد و براین نکته که شطرنج نمی‌تواند به اجبار در قالبی خشک و محدود جای‌گیرد تاکید می‌ورزید.

پطروف همراه با دیگر استادان روسیه که پیرامون گشایش‌ها تحقیق می‌کردند دفاع **1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6** راکه نام خود او را دارد، تحلیل کرد.

وی مبانی کلی گسترش تئوری شطرنج را تدوین کرد اما نخستین روسی که تئوری گشایشها را به تفصیل مورد بررسی قرار داد، "یانیش" بود. وی در سالهای ۳-۱۸۴۲ کتاب دو جلدی خود را با عنوان *تحلیل جدید گشایشهای شطرنج* منتشر ساخت که دربرگیرنده پژوهش‌های تازه در مورد تئوری گشایش بود. او به هنگام کار بر روی این کتاب از مساعدت‌های بسیار پطروف برخوردار گردید. یانیش برای اولین بار

به‌طور جدی **دفاع اسلاو** در **گامبی وزیر** را مورد تجزیه و تحلیل قرار داد و ایده‌های جدیدی را در **دفاع فرانسوی** و در **روی لوپز** (**3...f5** و **3...♘f6**) مطرح کرد. او برای سیاه سیستم دفاعی جالبی در **گامبی شاه** پیشنهاد کرد که هنوز به‌عنوان قویترین ادامه دربرابر **گامبی فیل** محسوب می‌شود:

(1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗c4 ♘f6 4.♘c3 c6!)

کتاب یانیش بارها تجدید چاپ شد. این کتاب دوبار به زبان انگلیسی ترجمه گردید. اثر وی مورد استقبال جامعهٔ ترقیخواه آن دورهٔ روسیه قرار گرفت. مجلهٔ "اوتچستونیه" در سال ۱۸۴۷ به جزئیات کتاب پرداخت و دربارهٔ آن چنین نوشت: "مطالعهٔ کتاب *تحلیل جدید گشایشهای شطرنج* یانیش برای هر شطرنجبازی ضروری است زیرا در آن نه‌تنها به‌تفصیل به بنیان‌های تئوریک این بازی پرداخته شده بلکه چکیده‌ای منظم از دستاوردهای نویسندگان جهان تاکنون را نیز دراختیار خواننده قرار می‌دهد. در این کتاب بسیاری از گشایشهای تازه مورد بررسی قرار گرفته است."

در نیمهٔ اول قرن نوزدهم، کتابهای تفصیلی آموزشی تئوری گشایش‌ها در انگلستان، فرانسه و آلمان منتشر شد. در این کتابها، دستاوردهای نظریه‌پردازان آن دوران جمع‌بندی شده بود. در سال ۱۸۳۱ نظریه‌پرداز انگلیسی "لویس" کتاب در خور توجهی تحت عنوان *درسهایی دربارهٔ گشایش* را منتشر ساخت. او در این کتاب به دقت به تجزیه و تحلیل **بازی اسکاتلندی**، **جوئوکوپیانو**، **گامبی‌شاه** و **گامبی اوانس** پرداخته بود.

در سال ۱۸۳۳ کتاب "لابور دونه" درمورد گشایشها انتشار یافت. در این کتاب استاد صاحب نام فرانسوی به جزئیات گشایش **1.e4 e6** که بعدها **دفاع فرانسوی** نام گرفت، پرداخت. هرچند لابوردونه از پیروان فیلیدور به‌شمار می‌آید اما اندیشه‌های او بسی پویاتر از ایده‌های استادش بود. لابوردونه اهمیت زیادی را برای خانه‌های مرکز قائل بود و چه در پژوهش‌هایش و چه به هنگام بازی، اصولی را درنظر داشت که به کنترل این خانه‌ها می‌انجامید.

تداوم اندیشه‌های فیلیدور را می‌توان در آثار "استانتون" نظریه‌پرداز انگلیسی سراغ گرفت. وی درکتاب *راهنمای شطرنج‌بازان* (سال ۱۸۴۷) به بررسی منظم چند گشایش از جمله بازیهای **پیاده‌وزیر** می‌پردازد.

نخستین تلاشها برای به‌وجود آوردن یک راهنمای کلی درمورد تئوری گشایشها، توسط استادان آلمانی به پیشگامی

نظریه‌پردازان مشهور "بیلگوئر" و "بلدو" صورت گرفت. آن دو در سال ۱۸۳۹ کار بر روی یک دائرة المعارف شطرنج را آغاز کردند. دائرةالمعارف به همت تاریخ‌نویس و نظریه‌پرداز بزرگ شطرنج یعنی "فن در لاسا" در سال ۱۸۴۳ کامل گردید (بیلگور در سال ۱۸۴۰ و بلدو در سال ۱۸۴۶ فوت کردند) و با نام راهنمای بیلگور (*Bilguers Handbuch*) ظرف هشتاد سال به چاپ هشتم رسید.

مکتب رمانتیک که نتیجهٔ تکامل رمانتیسیسم ایتالیایی در قرن هجدهم بود، بار دیگر در اواسط قرن نوزدهم مطرح شد. "آندرسن"، "کولیش" و "بلک‌برن" از جمله نمایندگان این مکتب به‌شمار می‌روند. هنر حمله به شاه حریف، به ویژه با سوارها به سطح بالایی ارتقا یافت، اما شیوه‌های دفاعی ضعیف بود. بیزاری از دفاع ویژگی شطرنج‌بازان این دوره بود و بازیکنان درپی آن بودند تا به هر قیمتی دست به حمله متقابل بزنند. **جوئوکوپیانو، دفاع دو اسب و** گامبی‌های گوناگون (**دانمارکی، شاه و اوانس**) متداولترین شیوه‌های گشایش بودند. هرچند گام‌های بلندی در تجزیه و تحلیل بسیاری از این واریانت‌ها برداشته شد اما این واریانت‌ها و منطق شطرنج با یکدیگر هماهنگ نبودند. حمله به شاه حریف و دادن قربانی در بسیاری از واریانت‌ها حاصلی به‌بار نمی‌آورد.

پیشرفت تئوری گشایش درنتیجهٔ تقابل دو جنبش بود: از یکسو حرکت منظم و هدفمند سوارها (فیلیدور، لابوردونه، استانتون) و از سوی دیگر بازی تند تهاجمی (راهیان مکتب رمانتیک ایتالیایی قرن شانزدهم). این دو جنبش گرچه هریک به راه خود، اما تکمیل کنندهٔ یکدیگر بودند. آهسته بازی کردن و دقت فراوان به خرج دادن، جایی برای حرکت‌هایی که نیاز به تخیل سرشاری داشت باقی نمی‌گذاشت. این شیوه از همان ابتدا چهره‌ای ساختگی به بازی می‌داد و هر تلاش خلاقانه‌ای را در چهارچوب تنگ خود محبوس می‌کرد. هرچند اتخاذ شیوهٔ تند تهاجمی ـ که تا آن زمان شیوه غالب بود ـ بسیار زود به نبرد سهمگین و خلاقانه‌ای می‌انجامید اما ترکیبات پدید آمده بنیان پوزیسیونی مستحکمی نداشت و بیشتر اوقات بی‌نتیجه می‌ماند. در این شیوه، توجه به گشایش اهمیت چندانی نداشت و چنین به نظر می‌رسید که بازی یکسر از میانه آغاز شده است.

در بازی مشهور **آندرسن ـ کیزریتسکی** (لندن، سال ۱۸۵۱) نمونه‌ای از یک گشایش که مکتب رمانتیک مدافع آن است، عرضه

شد. این بازی به دلیل ترکیب بسیار نتیجه‌بخش آن برای سفید به "**بازی جاودانی**" معروف گردید.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗c4 ♕h4+ 4.♔f1 b5

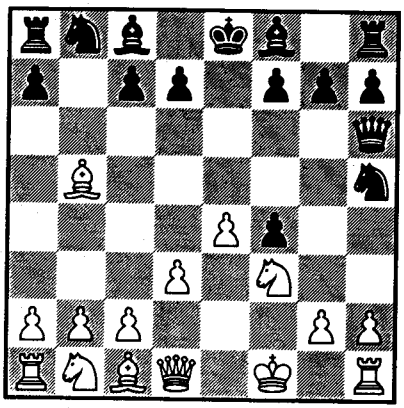
ضد قربانی یکسرناموجه که انگیزهٔ آن به‌دست آوردن ابتکار عمل به هر قیمت بوده است.

5.♗xb5 ♘f6 6.♘f3 ♕h6

(حرکت *6...♕h5* حرکتی بهتر بود. اما حرکت متن بر حرکت تاکتیکی زیر استوار است)

7.d3 ♘h5

(سیاه حرکت تهدید کنندهٔ *8...♘g3+* را در چنته دارد، از اینرو حرکت *...♕h6* را انجام داد. ساده‌ترین پاسخ به این تهدید حرکت *8.♔e2* است. اما آندرسن که درپی انجام یک حمله سریع است از گشایش مهره‌های خویش چشم می‌پوشد)



بعد از انجام حرکات **8.♘h4 ♕g5 9.♘f5** سیاه می‌توانست با حرکت *9...g6* از موقعیت خوبی برخوردار شود اما به اشتباه حرکت **9...c6** را انجام داد و پس از حرکات **10.g4 ♘f6 11.♖g1 cxb5 12.h4** تسلیم حملهٔ پرقدرت سفید شد.

هوشمندی "پاول مورفی" سبب شد تا او به بازی‌هایی که اساس آن بر فریب دادن حریف اما ایجاد ترکیبات پوزیسیونی ناموجه قرار داشت وقعی نگذارد. او که به تدوین مبانی پوزیسیونهای باز (پوزیسیونهایی که در آنها مرکز به سرعت از وجود پیاده‌ها پاک می‌شود) پرداخته بود، به ندرت تن به انتشار نظراتش می‌داد. خوشبختانه بازی‌های او ثبت شده و توسط شطرنج‌بازان هم‌عصر، و نیز پس از مرگش، مورد مطالعه قرار گرفته است.

مورفی دربرابر شطرنج‌بازان مکتب رومانتیک شیوهٔ پوزیسیونی باز را اتخاذ می‌کرد. او که مخالف دادن قربانی و انجام حملات زودهنگام وبی‌اساس بود، اصول زیر را برای پوزیسیونهای باز طرح کرد:

۱) گسترش سریع و هماهنگ سوارها

۲) تسخیر خانه‌های مرکزی برای تضمین تحرک و آزادی حرکت سوارها

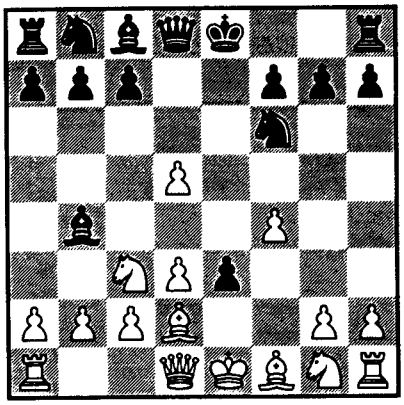
ویژگی بازی مورفی نیرو و پویایی

چشمگیر نهفته در آن و نیز بنیان‌های استراتژیکی دقیق آن است. او مفهوم عمیق‌تری به قربانی "پوزیسیونی" بخشید. مثال زیر از مسابقهٔ **شولتن - مورفی** (نیویورک، سال ۱۸۵۷) نشان‌دهندهٔ ویژگیهای وی است. بعد از

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.♘c3 ♘f6 5.d3 ♗b4 6.♗d2

مورفی در اینجا یک قربانی نمونه‌وار می‌دهد تا خطوط باز را تصاحب کند.

6...e3!



مورفی به این شیوه از برتری خویش در گسترش بهره می‌گیرد. او برای اینکه مهره‌هایش بیشترین آزادی عمل را به‌دست آورند، پیاده‌ای قربانی می‌دهد تا خطوطی را برای حمله بگشاید.

7.♗xe3 o-o 8.♗d2 ♗xc3 9.bxc3 ♖e8+ 10.♗e2 ♗g4 11.c4 c6! 12.dxc6 ♘xc6 13.♔f1 ♖xe2!

اینچنین سیاه حملهٔ تعیین کننده را آغاز کرد.

مورفی که مبانی مواجه شدن با پوزیسیونهای باز را پی ریخته بود، بنیان نوینی نیز برای بررسی کلی تئوری گشایشها فراهم آورد. به‌این ترتیب برجسته‌ترین نظریه‌پردازان آن روزگار دریافتند که چگونگی پیشرفت بازی منطقاً" درهمان نخستین حرکات نهفته است. نتیجه این امر نخست پیدایش مکتب "پوزیسیونی" "پاولسن" در دههٔ ۷۰ قرن گذشته در آلمان و به‌دنبال آن مکتب "نو" "اشتاینیتز" بود.

اشتاینیتز بازی‌های مورفی را به دقت تجزیه و تحلیل کرد. تئوریهای او پیش از هرچیز بر این تجزیه و تحلیل استواراست. نقطه حرکت اشتاینیتز در تدوین تئوری‌اش آگاهی از این نکته بود که پیشرفت هر بازی در شطرنج منطقاً" با اصول معینی همخوانی دارد. حمله تنها زمانی پیروزی‌آفرین خواهد بود که بازیکن مهاجم از یک برتری معین پوزیسیونی برخوردار باشد. این برتری، به‌عنوان یک اصل، نتیجهٔ گرد آمدن شماری برتری‌های جزیی و به‌ظاهر بی‌اهمیت است. به نظر او اگر بازیکنی از پوزیسیون بهتری برخوردار شود، باید حمله کند در غیر

اینصورت ابتکار عمل را از دست می‌دهد.

اشتاینیتز توجه خاصی به اصول دفاع می‌کرد. او با تحلیل بازیهای شطرنج‌بازان هم‌عصر نتیجه گرفت که اساساً ضعف بسیار در انجام بازی دفاعی، که اصول آن نیز هرگز مورد تجزیه و تحلیل قرار نگرفته بود، زمینهٔ توفیق استادان آن روزگار را در حملات و ترکیب‌های درخشان فراهم می‌آورد. اصل نخست اشتاینیتز درمورد دفاع، رعایت بیشترین صرفه‌جویی در انجام حرکات دفاعی است. به زعم او شطرنج‌باز مدافع ناچار است امتیازاتی به حریف بدهد اما این امتیازات تا آنجا که ممکن است باید اندک باشد (این درنهایت بخشی جدایی‌ناپذیر از اصل صرفه‌جویی اوست).

اشتاینیتز همچنین به تجزیه و تحلیل پوزیسیونهایی پرداخت که در آن هردو بازیکن تقریباً موقعیت یکسانی داشتند و بازی درحقیقت به کارزاری برای کسب برتری‌های جزیی تبدیل شده بود. درمیان این برتری‌های کوچک او از برتری دوفیل، تصاحب ستون باز، خانه‌های ضعیف در پوزیسیون حریف، پیاده‌های ضعیف و... نام می‌برد.

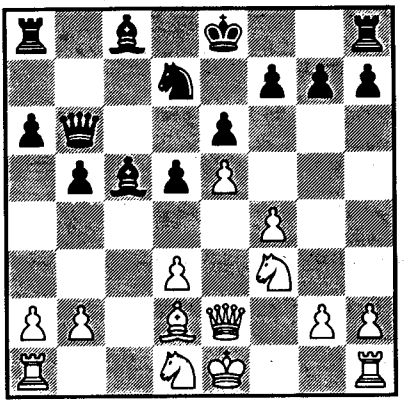
بنای تئوری اشتاینیتز بر به‌دست آوردن برتریهای کوچک ولی دائمی استوار بود. بنابراین عواملی همچون پوزیسیون بد یک سوار حریف و یا فشردگی سوارها در یک لحظهٔ معین، به شرط آنکه این وضعیت بیش از چند حرکت نپاید، توجه او را چندان جلب نمی‌کرد. برعکس ضعف در ساختار پیاده‌ها ضعفی دائمی است که به سادگی نمی‌توان آن را برطرف کرد. در این بین بیش از همه پیاده‌های ایزوله، عقب‌افتاده و دوبل آسیب‌پذیرند چراکه برای محافظت از آنها باید از سوارها کمک گرفت و این امر مانع تحرک سوارها برای یک مدت طولانی می‌شود. مجموعهٔ چند برتری اندک به برتری چشمگیری می‌انجامد و امکان حمله را فراهم می‌آورد. بدین‌سان نبرد پوزیسیونی با برنامه، بنیان تئوری اشتاینیتز را تشکیل می‌دهد.

طبعاً نظرات اشتاینیتز درمورد هدف‌های گشایش از تئوری او رنگ می‌گرفت. او تعدادی از بازیهای باز را که حرکات در آنها به سرعت و به اجبار شکل می‌گرفت مورد انتقاد قرار داد و بسیاری از گامبی‌ها را نیز مردود دانست. وی برای نخستین بار به برخی از واریانت‌های گشایشی که پیاده‌های ایزوله و دوبل را به‌وجود می‌آوردند، همچنین روشهای بهره‌برداری از این ضعف‌ها، توجه کرد. اشتاینیتز پیوسته علیه حرکات اضافی پیاده در مرحلهٔ گشایش به‌ویژه بعد از قلعه رفتن

هشدار می‌داد.

از این زمان بازی‌های بسته (به ویژه بازی **پیادهٔ وزیر**) رونق گرفت. این شیوه از بازی به شکل‌گیری پوزیسیونهایی می‌انجامید که ارتباط تنگاتنگی با مبانی تئوری تازه اشتاینیتز داشتند. نظرات جدید بنیان‌های غنی اندیشه‌هایی را که در پس این‌گونه گشایش‌ها نهفته است بر نظریه‌پردازان آشکار ساخت. تدارک آرام برای گشودن بازی در مرکز و فراهم آوردن گرده‌ای مداوم از برتری، که مشخصهٔ گشایش‌های **پیاده وزیر** است، تئوری گشایش را به نحو چشمگیری غنی ساخت.

پوزیسیون زیر که پوزیسیونی بسته است پس از انجام ۱۲ حرکت در بازی **اشتاینیتز-زلمان** (سال ۱۸۸۵) شکل گرفت.



اشتاینیتز استادانه از برتری خود در فضا و مرکز و ضعف جناح وزیر حریفش بهره گرفته و فشاری طاقت‌فرسا را بر آن جناح وارد می‌آورد. بازی اینگونه ادامه یافت:

13.b4! ♗e7 14.a3 f5

(سیاه با بستن مرکز کار سفید را آسان‌تر کرد)

15.♖c1 ♗b7 16.♗e3 ♕d8 17.♘d4 ♘f8 18.o-o h5 19.♘c3 ♔f7 20.♘b1

(یک حرکت زیرکانه: اسب قصد رفتن به خانهٔ a5 را دارد. پس از آن سفید فشار خود بر جناح وزیر را بیشتر می‌کند)

20...g6 21.♘d2 ♘d7 22.♘2b3 ♖c8 23.♘a5

اکنون سفید از یک پوزیسیون عالی برخوردار است.

کتاب اشتاینیتز به نام *راهنمای شطرنج مدرن* (سال ۱۸۸۹) که نشان دهندهٔ تئوریهای اوست، جایگاهی ویژه در آموزش شطرنج به دست آورد. کشف اصول پوزیسیونهای باز و تئوری اشتاینیتز دستاورد بزرگی در زمینه آموزش تئوری گشایش به‌شمار می‌روند.

پس از این زمان بود که کتابهای ویژه در زمینه تئوری گشایش‌ها انتشار یافت. هدف اصلی این کتابها تدوین دقیق اصول کلی بازی گشایشی و نیز تجزیه و تحلیل واریانت‌های بنیادین بود. این واریانت‌ها

اصول کلی را وسعت بخشیده و غنا و تنوع گشایش‌ها را آشکار می‌ساختند.

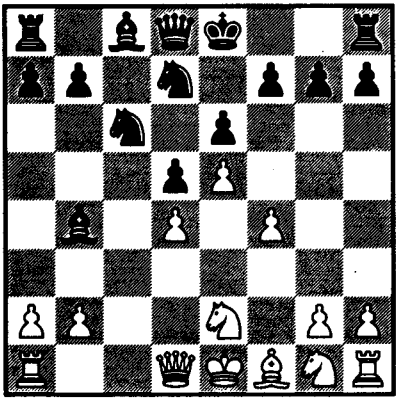
نظرات اشتاینیتز در عرصهٔ تئوری گشایش‌ها تاثیر بسزایی بر مشهورترین مربیان غربی چون "تاراش"، "لاسکر" و "اویوه" نهاد. آثار آنان در زمینهٔ تئوری گشایش‌ها خواه نوشته‌هایی که به‌کار متخصصان می‌آید و چه آنهایی که برای مبتدیان نگاشته شده در اساس متکی بر آموزش‌های اشتاینیتز است. او بناکنندهٔ مکتبی بزرگ در شطرنج است؛ مکتبی که نمایندگانش اندیشه‌های او را وسعت بخشیده و به کمال رساندند.

ضعف آموزشهای اشتاینیتز، جزم‌اندیشی او در پاره‌ای زمینه‌ها و نیز تمایل به نادیده انگاشتن جنبهٔ پویای شطرنج است. این موضوع به ویژه در ایده‌های او پیرامون تئوری گشایش به‌چشم می‌خورد. گرچه اشتاینیتز تاحدودی جاه‌طلبانه به توصیهٔ برخی نظام‌های گشایشی می‌پرداخت که از نقطه‌نظر پوزیسیونی شبهه برانگیزند (واریانت **9.♘h3** در دفاع دو اسب یا واریانت **3...♕f6** در روی لوپز) اما پیروانش به خلق برخی نظام‌های گشایشی همت گماردند که در هماهنگی کامل با تئوری او بود. برای نمونه می‌توان به گشایش **گامبی وزیر** اشاره کرد که به ویژه توسط استاد بزرگ آلمانی "زوکرتورت" بسط یافت.

در گسترش تئوری گشایش سهم مهمتر از آن "تاراش" استاد بزرگ آلمانی است. او یکی از وفادارترین پیروان اشتاینیتز و بازیکنی منطقی و دارای اسلوب به‌شمار می‌رفت. تاراش که نویسنده و آموزگاری باقریحه بود، تلاش بسیاری را صرف ترویج آموزش‌های اشتاینیتز کرد. وی به تدوین چندین نظام گشایشی که اساس آن بر فراهم آوردن گرده‌ای از برتری‌ها در مرحلهٔ گشایش بود پرداخت و به‌ویژه **گامبی وزیر**، **روی لوپز** و **دفاع فرانسوی** را تجزیه و تحلیل کرد.

در بازی **تاراش - نوا** (هامبورگ، سال ۱۸۸۹) بعد از انجام حرکات

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.e5 ♘f-d7 5.♘c-e2 c5 6.c3 ♘c6 7.f4 cxd4 8.cxd4 ♗b4+



تاراش ماهرانه طرح گرفتن کنترل خانه‌های سیاه را به اجرا درآورد. این طرح تا به امروز مشخصه واریانت‌های زیادی در **دفاع فرانسوی** است. بازی با حرکت **9.♗d2** ادامه یافت.

تعویض فیلهای خانه‌های سیاه به نفع سفید است. بعد از حرکات

9...♕b6 10.♘f3 o-o 11.♗xb4 ♕xb4+ 12.♕d2 ♘b6 13.♘c3! ♖d8 14.♘b5!

سفید برتری آشکاری به‌دست آورده و طرح خویش را برای دراختیار گرفتن کنترل خانه‌های سیاه اجرا کرد.

تاراش کتاب ویژه‌ای پیرامون تئوری گشایشها ننگاشت اما مهمترین آثارش یعنی شطرنج مدرن *(Die Moderne Schach partie)* و *سیصد بازی شطرنج (Driehundert Schachpartien)* در عمل برای آموزش مراحل گشایش و وسط بازی مورد استفاده قرار می‌گیرند. در این دو کتاب همهٔ نظام‌های اصلی گشایش به شیوه‌ای منطقی مورد بررسی قرار گرفته‌اند و همراه با بحث پیرامون گشایش‌های گوناگون، نمونه‌هایی نیز از بازی‌های انتخابی ارائه شده است. طبعاً" این روش تجزیه و تحلیل گشایش‌ها در ارتباط نزدیک با مرحلهٔ وسط بازی به خواننده امکان می‌دهد تا گسترش منطقی ایده‌های گشایشی را نظاره کند. تاراش با تجزیه و تحلیل بازی‌هایی که برگزیده است به روشنی و ماهرانه به طرح نظرات خویش دربارهٔ مرحلهٔ گشایش می‌پردازد. او هر مورد را به‌طور جداگانه و به اشکال گوناگون از نقطه‌نظر اصول کلی تئوری اشتاینیتز مورد بررسی قرار می‌دهد.

ضعف اصلی در نوشته‌های تاراش، که برای بازیکنان نسبتاً" پیشرفته نگاشته شده، جزم‌اندیشی غیرضروری در ارزیابی نظام‌های گوناگون گشایشی و واریانت‌های آنها است. او از غنای اندیشه‌های گشایشی با تحمیل چهارچوب و آموزش‌های اشتاینیتز بر آنها می‌کاست. شاید جزم‌اندیشی او دربارهٔ سرشت مبارزه در شطرنج و بیش از حد ساده‌کردن آن از سخت‌سری اشتاینیتز نیز پیشی می‌گرفت.

نظرات تاراش دربارهٔ مرکز پیاده‌ای، به‌دست آوردن ابتکار عمل و "قوانین" گوناگون (مانند برتری دو فیل) *تاحدود بسیاری از موقعیت اساساً" پویای حاکم بر* صفحهٔ شطرنج به دور است (به نظرات تاراش در مورد ایده‌هایی که در پس **دفاع اسلاو** نهفته است و در صفحه ۲۷ ارائه شده، توجه کنید که به‌خوبی دیدگاه او را نشان می‌دهند). وی اهمیت فراوان، و

چه‌بسا بیش از اندازه، برای کسب برتری در فضا قائل بود. به این ترتیب او در بسط بسیاری از نظام‌های گشایشی که در آنها کسب برتری در فضا از اهمیت فراوانی برخوردار است، سهم داشت (مثلاً در **دفاع اشتاینیتز** از **روی لوپز** با انجام حرکات **3...d6** او شیوه‌های چندی را ارائه کرد که به برتری سفید منجر می‌شود).

وجه مشخصه سراسر این دوره، از مورفی تا تاراش، تجدید نظر کامل در نظام‌های شروع بازی آن هم در پرتو اصول بنیادین گشایش است. گام بعدی در ارتقا اندیشه شطرنج به‌طور عام و تئوری گشایش به‌طور خاص از سوی استاد بزرگ روس "چیگورین" برداشته شد.

چیگورین که به شدت با جزم‌اندیشی سر ناسازگاری داشت، به بازی شطرنج چون فرآیندی ارگانیک می‌نگریست و بر این باور بود که مهمترین عامل در ارزیابی یک پوزیسیون، برخورد مشخص نسبت به وضعیت مشخص در صحنه است. رویکرد چیگورین به اصول و قوانین اشتاینیتز از نقطه‌نظر اعتبار واقعی آنها در پوزیسیونی مشخص بود. مبارزهٔ او علیه مفاهیم جزمی چون "مرکز"، "برتری دوفیل"، "ضعف"، "پوزیسیون فشرده" و... را می‌توان گواهی بر این مدعا دانست. چیگورین بر انجام یک بازی متقابل هنگامی که شطرنج‌باز با حملهٔ حریف مواجه می‌شود پای می‌فشرد. در حقیقت، انجام بازی متقابل به هنگام بازی فعال حریف، یا دست زدن به ضدحمله در مقابل حمله شیوهٔ درستی است که گسترش و تعمیق ایده‌ها را در عرصه شطرنج ممکن می‌سازد. اگر به حمله فقط با دفاع انفعالی پاسخ داده شود، تئوری شطرنج از پیشرفت باز خواهد ماند.

براساس چنین نظریاتی، چیگورین رشته‌ای از اندیشه‌های استراتژیک برجسته مانند فشار سوارها در مرکز، مسدود کردن مرکز پیاده‌ای، مهیا شدن برای یورش پیاده‌ای در جناحها و... را ارائه کرد. او برخی نظام‌های تازه گشایشی را پدید آورد که پیوند نزدیکی با مرحلهٔ وسط بازی داشت. این نظام‌ها سنگ‌بنای رویکرد یکسان به تمامی اشکال گشایش به‌شمار می‌روند. سهم بزرگ چیگورین عمق بخشیدن به تئوری گشایش است و نظام‌های پیشنهادی او در **روی لوپز** و **دفاع هندی‌شاه** الگوهای چنین رویکردی هستند.

اما نقش چیگورین در تدوین تئوری گشایش‌های ویژه بس عظیم است. او که بر بازی‌های باز احاطه کامل داشت به راههای نو و جالب توجهی در **گامبی‌شاه**، **گامبی اوانس**، **دفاع دو اسب** و **پونزیانی** دست

یافت. تحلیل وی به ویژه از **روی لوپز** بسیار نتیجه‌بخش بود. نظریه‌های مدرن پیرامون این غنی‌ترین و پیچیده‌ترین بازی باز تحت تاثیر اندیشه‌های چیگورین شکل گرفته است. دفاع اصلی در **روی لوپز** و واریانتی که با حرکت **9.♘b-d2** آغاز می‌شود به نام او خوانده می‌شود.

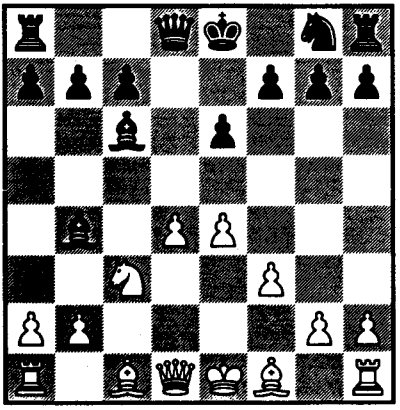
چیگورین در بازیهای نیمه‌باز نیزایده‌های تازه‌ای را برای بازی سفید در **دفاع فرانسوی (2.♕e2)** و **دفاع سیسیلی (2.♘c3)** ارائه کرد. در این نظام‌ها سفید، اغلب با یورش پیاده‌ها، زمینه پیشروی در جناح شاه را فراهم می‌آورد.

چیگورین با گشایش پیادهٔ وزیر از سوی سفید مخالف بود. او در پاسخ حرکت **1.d4** به ارائه چند سیستم گشایشی پرداخت که اساس آنها ایجاد فشار با سوار در مرکز و انجام یک بازی متقابل تمام عیار بود.

برای مثال می‌توان به دفاع **1.d4 d5 2.c4 ♘c6** که نام او را بر خود دارد و **دفاع هندی‌شاه** اشاره کرد.

نمونهٔ روشن ایجاد فشار سوار بر مرکز پیاده‌ای حریف را می‌توان در بازی **پیلزبری - چیگورین** (سنت پطرزبورگ، سال ۱۸۹۶) ملاحظه کرد:

1.d4 d5 2.c4 ♘c6 3.♘f3 ♗g4 4.cxd5 ♗xf3 5.dxc6 ♗xc6 6.♘c3 e6 7.e4 ♗b4 8.f3



پیلزبری درپی آن است تا مرکز پیاده‌ای "آرمانی" خود را برپا سازد. اما چیگورین ضعف مرکز پیاده‌ای سفید را که از حمایت سوارها برخوردار نیست نشان می‌دهد.

8...f5! 9.e5 ♘e7 10.a3 ♗a5 11.♗c4 ♗d5! 12.♕a4+ c6 13.♗d3 ♕b6 14.♗c2 ♕a6! 15.♗d1 ♗c4!

اکنون سیاه کنترل خانه‌های مرکزی را در دست گرفته و مرکز قدرتمندی با سوارها برپا ساخته است.

چیگورین در همه گشایشهایش در تلاش خلق پوزیسیون‌های پیچیده‌ای بود که امکاناتی برای هردو بازیکن فراهم آورد. او نظام‌های گشایشی که هدف یک بازیکن از انجام آن گرد آوردن تدریجی برتری‌های

کوچک و هدف بازیکن دیگر خنثی کردن ابتکار عمل حریف و دستیابی به برابری "کامل" بود را مردود می‌دانست. چیگورین نویسنده‌ای توانا و آموزگار نسل‌های بسیاری از شطرنج‌بازان روس بود.

یکی دیگر از استادان برجستهٔ روسی آن روزگار "اِ. شیفرز" است. او از زمره نویسندگان و نظریه‌پردازان در زمینه گشایشها به‌شمار می‌رود. اثر وی درمورد تئوری گشایش، سالهای بسیاری کتاب مرجع بازیکنان روسی بود. این کتاب در خارج از روسیه نیز مورد استقبال فراوان قرار گرفت. در کتاب شیفرز نه‌تنها مهمترین گشایش‌های آن دوران مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته بود بلکه کتاب مجموعه‌ای از بازهای شاخص قرن شانزدهم به بعد را نیز دربر می‌گرفت.

"امانوئل لاسکر" از پیروان اشتاینیتز و قهرمان جهان بود. او در تجزیه و تحلیل گشایشها توجه به عنصری تازه یعنی عامل روانشناختی را مرسوم کرد. دیدگاه لاسکر نسبت به گشایشها تاحدودی سطحی بود زیرا تلاش می‌کرد تا نبرد اصلی را به مراحل پایانی بازی بکشاند. او سهم نسبتاً کمی در گسترش تئوری گشایش داشت. نظام‌هایی که لاسکر در گامبی وزیر و گامبی اوانس ارائه کرده است ازلحاظ عملی در سطح بسیار بالایی قرار دارند. در این نظام‌ها از نبرد تند و تیز گشایشی اجتناب شده و تلاش می‌شود که پوزیسیون ساده شود. لاسکر برای این منظور برتریهایی را که در وسط بازی و بیش از همه مرحلهٔ آخر بازی به‌دست می‌آورد حفظ می‌کرد.

لاسکر در کتابهایش توجه بسیاری به شیوه آموزش تئوری گشایش مبذول می‌داشت. از نظر او راه‌حل این مسأله رویکردی خردگرا است. او می‌نویسد: "در انتخاب واریانت‌ها باید به ارزشمندترین، پایه‌ای‌ترین و آموزنده‌ترین آنها بسنده کرد. آنگاه می‌توان به اختصار به ذکر واریانت‌های بی‌شمار دیگر پرداخت. و آنهم نه برای پر کردن ذهن کسی که می‌خواهد شطرنج را بیاموزد بلکه برای بالا بردن قدرت ابتکار عمل او".

او اهمیت یکسانی برای مقایسه گشایشها با یکدیگر (اصول کلی) و "گردآوری و انتخاب واریانت‌ها" (تحلیل جداگانه گشایش‌ها) قائل است. روش لاسکر در آموزش گشایش‌ها بر چنین طرحی استوار است. او سپس به اختصار تمام گشایش‌های مهم را تا عمق ده تا پانزده حرکت تحلیل می‌کند؛ درحقیقت او با این کار شیوه‌های گوناگون بسیج نیروها را نشان می‌دهد.

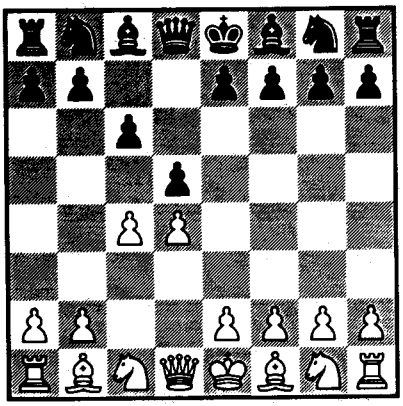
ارزیابی لاسکر از نظام‌های گوناگون گشایشی یکسره بر تئوری اشتاینیتز استوار است. اینچنین است که خصیصه‌های پویای گشایش از سوی او به ندرت مورد توجه قرار می‌گیرند و به‌دنبال آن ارتباط میان مراحل گشایش و وسط بازی ناگفته باقی می‌مانند. لاسکر در آموزش خود پیرامون گشایش‌ها سطح خاصی از توانایی شطرنج‌بازان را مدنظر ندارد. او در پی آن است که در کوتاهترین زمان ممکن، از ابتدایی‌ترین اصول شطرنج تا معیارهایی که یک بازیکن نسبتاً" قوی باید از آنها برخوردار باشد را آموزش دهد.

در پایان قرن نوزدهم، رویکرد چیگورین درمورد گشایشها بیش از پیش به رسمیت شناخته شد. در ادامهٔ راه او پیلزبری استاد بزرگ آمریکایی بررسی سیستم‌های گشایشی در ارتباط با طرحهای وسط بازی را آغاز کرد. پیلزبری به تفصیل واریاسیونهای فراوان **دفاع ارتودکس** در **گامبی وزیر** را تا مرحلهٔ وسط بازی مورد تحلیل قرار داد.

گام بعدی در این زمینه از سوی یکی از پیروان خوش‌قریحه چیگورین یعنی "روبینشتاین" برداشته شد. او تحلیل‌گری بسیار توانا بود. اهمیت پژوهش‌های روبینشتاین در زمینهٔ گشایش‌ها در ارائه نظام‌هایی است که مسیر مرحلهٔ میانی بازی را تعیین می‌کنند. سهم او در تعمیق تئوری گشایش به‌ویژه درنظام‌هایی که برای **روی لوپز (3...a6 4.♗a4 d6)**، **بازی چهار اسب (4...♘d4)**، **دفاع سیسیلی (2...♘f6)** و **دفاع فرانسوی (3...dxe4)** طراحی کرده نمایان است. در این میان، ارزشمندتر از همه، سیستم او در **دفاع اسلاو** از **گامبی وزیر** است. در این دفاع، نبرد برای دردست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی به‌گونه‌ای تازه و در تطابق با اندیشه‌های مدرن درمورد گشایش‌ها انجام می‌شود.

دفاع اسلاو پس از حرکات زیر شکل می‌گیرد.

1.d4 d5 2.c4 c6



اندیشه اصلی نهفته در این دفاع نه تلاش

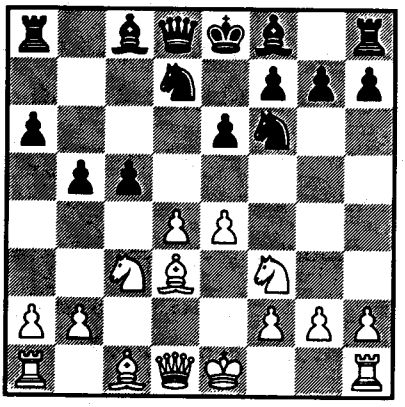
برای کسب برابری (چنانکه در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم تحت تاثیر اندیشه‌های اشتاینیتز رایج بود) بلکه بازی متقابل فعال است.

تاراش در کتابش به نام *دفاع دربرابر گامبی وزیر* که بیش از چهل سال از انتشار آن می‌گذرد، **دفاع اسلاو** را چنین خلاصه کرد: "در اولین وهله اسب جناح وزیر سیاه از بهترین خانه‌اش محروم می‌شود. ثانیا" در گشایشهای **پیاده وزیر**، پیادهٔ خانهٔ *c7* باید به خانهٔ *c5* برود. به‌طور کلی ساختار پیاده‌ای تدافعی *c6*، *d5* و *e6* ساختاری نامطلوب است زیرا فشار کافی را به مرکز وارد نمی‌آورد و به حریف امکان می‌دهد تا از ساختار پیاده‌ای حمله‌ای *c4*، *d4* و *e3* برخوردار شود. ساختار پیاده‌ای سیاه به‌ویژه در شرایطی مشکل‌آفرین خواهد شد که فیل جناح وزیر حبس شود." تجارب مدرن یکسر قضاوت صوری تاراش را باطل می‌کند. ریشهٔ خطای تاراش در تصورات نادرست او از استراتژی گشایشی سیاه است. به زعم او سیاه همواره باید درپی تساوی در بازی باشد.

پیش از این چیگورین که از حامیان **دفاع اسلاو** به‌شمار می‌رود به رد نظریات تاراش پرداخته‌بود. یکی از جالب‌توجه‌ترین نظریه‌های چیگورین ضرورت بازی فعالانهٔ سیاه از همان مرحلهٔ گشایش است. این نظر اکنون اصل مسلمی به‌شمار می‌رود. روبینشتاین با چنین رویکردی به گشایشها، نشان داد که در **دفاع اسلاو**، پوزیسیون پیادهٔ سیاه در خانهٔ *c6* می‌تواند به بازی متقابل جالب و تندوتیزی بیانجامد (ابتدا *dxc4*... و به‌دنبال آن حرکت *b5*...). با چنین باوری، روبینشتاین به بسط سیستم کاملی پرداخت که از سال ۱۹۲۴ وسیعا" مورد استفاده قرار گرفته است.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6 5.♘c3 ♘b-d7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5! 8.♗d3 a6 9.e4 c5!

سیاه که به‌طور موقت مرکز را تسلیم حریف کرده است، ابتکار انجام عملیات فعال در جناح وزیر را در دست می‌گیرد و به‌کمک



سوارهایش به خانه‌های مرکزی فشار

می‌آورد. درست از این واریانت مهم دفاع **اسلاو** است که اندیشهٔ بازی متقابل عمومیت می‌یابد.

جوهر اندیشه‌های چیگورین را می‌توان بیشتر در نظرات نیمزویچ یافت. او نیز زندگی‌اش در عرصه شطرنج را در روسیه آغاز کرد. نیمزویچ به بسط اندیشه‌های چیگورین پیرامون فشار سوارها بر خانه‌های مرکزی پرداخت و مجموعه‌ای از نظامهای گشایشی پدید آورد که اکنون این مجموعه جایگاهی بس مهم را در گنجینهٔ گشایشهای مدرن به خود اختصاص داده است. سیستم‌های پیشنهادی او در **دفاع فرانسوی** (**3.e5** برای سفید و **♗b4...** برای سیاه) نمونه‌ای در خور از کارهای اوست.

نمونه شایان ذکر از استقرار مرکز پیاده‌ای را می‌توان در بازی **نیمزویچ - سالوه** (کارلسباد، سال ۱۹۱۱) یافت.

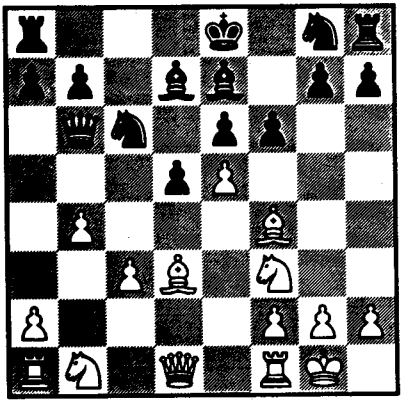
1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♕b6 6.♗d3 ♗d7?

(سالوه به هیچ روی خطری را احساس نمی‌کند. بازی دقیق‌تر *6...cxd4 7.cxd4 ♗d7* است. اکنون نیمزویچ اندیشهٔ خود درمورد مرکز پیاده‌ای را به اجرا درمی‌آورد)

7.dxc5! ♗xc5 8.o-o f6?

(سیاه با پیروی از اصول "کلاسیک" درپی برپایی مرکز پیاده‌ای است)

9.b4! ♗e7 10.♗f4!



اکنون پس از حرکات

10...fxe5 11.♘xe5 ♘xe5 12.♗xe5 ♘f6 14.♘d2 o-o 14.♘f3 ♗d6 15.♕e2 .

سوارهای سفید مهمترین خانه‌های مرکزی را دراختیار گرفته‌اند.

نیمزویچ به مخالفت علیه درک مکانیکی ازمرکز پیاده‌ای پرداخت و برعکس بر اهمیت فشار سوارها بر مرکز پای فشرد. همچنانکه از مثال بالا به روشنی پیداست پیاده‌ها و سوارها باید در نبرد برای به‌دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی حرکات همدیگر را کامل کنند و جایگزین یکدیگر شوند.

این نظریه به ظهور گشایش‌های تازه‌ای چون **دفاع نیمزویچ** در **پیاده وزیر (1.d4)**

(1.♘f3 d5 2.b3 ♘f6 و حملهٔ نیمزویچ 3.♗b2) انجامید. اندیشهٔ نهفته درپس این گشایشها، اعمال فشار سوار بر مرکز و در ادامه آن پیشروی پیاده‌های *d4* و *c4* برای انهدام مرکز پیاده‌ای حریف است.

نیمزویچ کتابهای بسیار بدیعی چون نظام من (۱۹۲۷، در سه جلد) و نظام من درعمل (۱۹۳۰) را منتشر کرد. او در این کتابها به تفصیل برخی از اندیشه‌های تازه را مورد بررسی قرار داد و با شدت هرچه تمامتر به نقد نظرات مکانیکی نمایندگان جزم‌اندیشی به‌ویژه تاراش پرداخت.

برخلاف نظام پیشنهادی نیمزویچ که درنتیجهٔ آن خانه‌های "ضعیف" مرکزی *e5* یا *e4* زیر فشار سوارها قرار می‌گیرند، استاد بزرگ چک "رتی" در تئوری جدید خود فشار سوارها بر خانهٔ قوی مرکزی *d5* را مورد توجه قرار داد. رتی گشایشی را که به‌نام خود اوست در دههٔ بیست یعنی در اوج اقتدارش در عرصه شطرنج ارائه نمود. **1.♘f3 d5 2.c4 e6 3.g3!...** در بسیاری از واریانت‌های این گشایش، سفید از حرکت دادن پیاده‌های مرکزی خود برای مدت قابل ملاحظه‌ای اجتناب می‌کند. رتی غالباً با فیانکتو کردن هردو فیلش، فشار سوارها را بر خانه‌های *e5* و *d5* ترکیب می‌کرد.

او به حریفانش اجازه می‌داد تا یک مرکز پیاده‌ای "آرمانی" را به‌وجود بیاورند و سپس با تدارک نیروهایش به آن مرکز حمله برده و آن را منهدم می‌ساخت. مثال خوبی از این طرح را در بازی او با **روبینشتاین** (کارلسباد، سال ۱۹۲۳) می‌توان ملاحظه کرد. پس از حرکات

1.♘f3 d5 2.g3 ♘f6 3.♗g2 g6 4.c4 d4

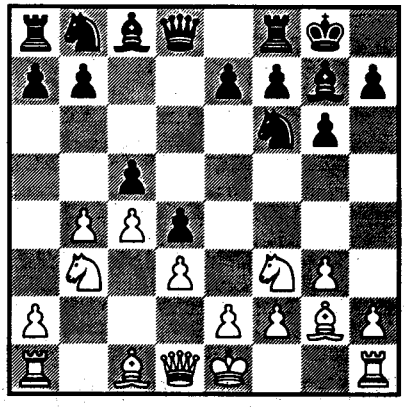
رتی طرح خویش برای محاصره کردن پیاده ارزشمند سیاه در خانهٔ *d4* به اجرا درآورده و آمادهٔ گرفتن آن خانه می‌شود.

5.d3 ♗g7 6.b4 o-o 7.♘b-d2 c5 8.♘b3! cxb4 9.♗b2 ♘c6 10.♘bxd4 ♘xd4 11.♗xd4 b6 12.a3 ♗b7 13.♗b2 bxa3 14.♖xa3 ♕c8 15.♕a1

اکنون سفید به هدف خود رسیده است.

رتی در عین حال مربی و نویسنده‌ای توانا بود. دو کتاب او "اندیشه‌های مدرن در شطرنج" و "استادان شطرنج" الگوهایی روشمند در تفسیر تئوری گشایش به‌شمار می‌روند.

نوشته‌های رتی درمورد تئوری عام گشایش گواه آن بود که او در آشکار ساختن



پوزیسیون بعد از 8.♘b3!

غنا و پویایی نبرد گشایشی و نیز برقراری ارتباط میان مراحل آغازین و وسط بازی سرآمد همه نظریه‌پردازان غرب است. او به ارائه اندیشه‌های مطرح پیرامون تئوری گشایش در یک نظم تاریخی پرداخت و درستی این نکته را گوشزد کرد که تکامل این تئوری بستگی تام به پیشرفت عمومی تفکر در عرصه شطرنج دارد. او به مبتدیان هشدار می‌داد که از آموختن یکبارهٔ نظام‌های گشایشی استراتژیک بپرهیزند و به آنها توصیه می‌کرد که بر بازی‌های باز و امکانات فراوانی که برای بازی با سوارها دارند، مسلط شوند.

اندیشه اعمال فشار سوار بر مرکز پیاده‌ای که نخست توسط چیگورین مطرح گردید، بنیان بسیاری از ساختارهای مدرن گشایش را شکل می‌دهد. در **دفاع گرونفلد** که نام نظریه‌پرداز و استاد بزرگ اطریشی بر آن است، این اندیشه به روشنی تمام به اجرا درمی‌آید. در یکی از واریانت‌های اصلی این دفاع بعد از حرکات

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3

سیاه به سفید اجازه می‌دهد تا یک مرکز پیاده‌ای به‌وجود آورد اما فشار سوارها علیه این مرکز راکه با فشارجناحی *c5* نیز حمایت می‌شود سازمان می‌دهد.

این اندیشه‌های نو، با وجود مخالفت خوانی‌های فراوان جزم‌اندیشان، که به سدی جدی دربرابر پیشرفت تئوری گشایش بدل شده بود، رشد می‌کرد.

در دههٔ بیست، گروهی از شطرنج‌بازان از ضرورت "اصلاحات" در شطرنج سخن به‌میان آوردند. هدف آنان جلوگیری از مرگ این بازی در نتیجه تساوی‌های بی‌شمار در آن بود. یکی از بانیان این نظر، نابغه و استاد تکنیک شطرنج و قهرمان جهان کاپابلانکا بود.

کاپابلانکا که از استعداد بسیار چشمگیری در شطرنج برخوردار بود، از همان نخستین روزهای زندگی حرفه‌ایی‌اش در عرصه شطرنج نقش بسیار مهمی را در پیشرفت تئوری این بازی برعهده گرفت.

وی از همان نخستین حرکات، بسیار پیش از آنکه به گسترش سریع سوارهایش توجه کند در فکر ایجاد هماهنگی موزون میان آنها بود. بازی گشایشی او از پویایی بسیاری برخوردار بود. جالب توجه است که کاپابلانکا در کتاب‌های آموزشی خود هنگامی که از چگونگی آموزش گشایش سخن به‌میان می‌آورد، بیش از هرچیز بر این جنبهٔ پویای نبرد گشایشی پای می‌فشرد. به این ترتیب او در مقایسه با مربیانی که از تئوری اشتاینیتز دفاع می‌کردند، گامی فراتر برداشت.

نمونه‌ای روشن از اندیشهٔ او را می‌توان در واریانت زیر از **دفاع فرانسوی** یافت:

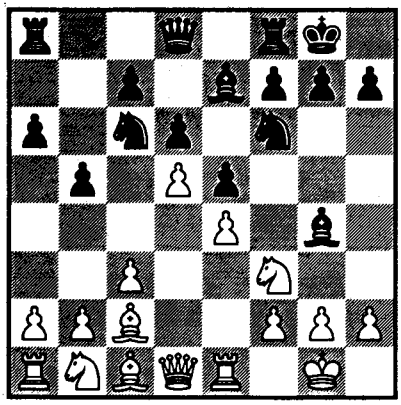
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♘f3 ♘g-f6 6.♘xf6+ ♘xf6 7.♘e5

با پی‌بردن به دشواری اصلی سیاه در گسترش فیل وزیر، کاپابلانکا سعی می‌کند تا حدامکان این برتری را حفظ کند. وی با جواب **8.♗b5+!** مانع *7...b6* برای گشودن راهی برای فیل وزیر می‌شود.

کاپابلانکا در بسیاری از طرح‌های گشایشی ضرورت‌های مشخص پوزیسیونی را مبنای حرکات خود قرار می‌داد و از گسترش کلیشه‌ای سوارهایش خودداری می‌کرد. او این گسترش را براساس طرحی مشخص انجام می‌داد و همواره در پی ایجاد هماهنگی موزون میان سوارهایش بود.

شیوهٔ مطلوب کاپابلانکا، تلاش برای برهم زدن توازن سوارهای حریف بود و گاهی این کار در مرحله گشایش و با دورنگهداشتن یک سوار از عرصه اصلی کارزار صورت می‌گرفت. این موضوع را به‌خوبی می‌توان در بازی **کاپابلانکا- بلاک** (نیویورک، سال ۱۹۱۵) مشاهده کرد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 d6 7.c3 o-o 8.d4 b5 9.♗c2 ♗g4 10.d5!



کاپابلانکا بستن مرکز را با نقشهٔ جالب زیر که دیگر درچنین پوزیسیونهای مرسوم گردیده است، پیوند می‌زند.

10...♘b8 11.h3 ♗h5 12.♘b-d2

♘b-d7 13.♘f1 ♖e8 14.g4!

نکتهٔ مهم در نقشهٔ سفید عقب‌نشینی اجباری فیل سیاه به خانهٔ g6 است، جایی که ناچار است برای مدت طولانی از بازی دور بماند.

14...♗g6 15.♘g3 h6 16.a4 ♘h7 17.♕e2 ♖b8 18.axb5 axb5 19.b4

(سفید که از برتری در جناح شاه برخوردار است، تک افتادن فیل وزیر سیاه را به‌حساب آورده و پیشروی خود را به جناح وزیر منتقل می‌کند)

19...♕c8 20.♗d3 c6 21.dxc6 ♕xc6 22.♖a5! ♕xc3 23.♗xb5 ♕c7 24.♗e3 ♖e-d8 25.♖c1!

اینچنین سفید برتری چشمگیری را به‌دست می‌آورد.

به هرروی با گذشت سالیان، کاپابلانکا بیشتر از پیش بر اهمیت تکنیک ناب پای فشرد و بدینسان گسترهٔ اندیشه‌های خلاق را محدود کرد. درنتیجه در مرحلهٔ گشایش او از پیش آمدن وضعیت‌های پیچیده پرهیز می‌کرد و درپی آن بود تا با تکیه بر توان تکنیکی خود بازی را به‌سرعت ساده کند. به هرروی تلاش کاپابلانکا برای تسلط بر تکنیک، بازی شطرنج را از جوشش و تحرک باز نایستاند بلکه تنها سبب محدود ماندن گسترهٔ دیدگاه خود او و درنتیجه یکنواختی گریزناپذیر بازی‌اش شد.

استعداد و توانایی‌های آلخین، نخستین قهرمان روسی جهان در نبردی دشوار با این سبک "خودکار" بازی (آن‌گونه که در آن روزگار نامیده می‌شد) شکوفا شد. او به هنگام بازی می‌توانست رویکردی پویا در ارزیابی یک پوزیسیون را با تکنیکی بسیار پیشرفته درهم آمیزد. آلخین با درنظر گرفتن اینکه مرحلهٔ گشایش پیوندی ارگانیک با مرحلهٔ وسط بازی دارد، اندیشه‌های استراتژیک فراوانی را برای هردو مرحله مطرح ساخت. ویژگی سبک او، تلاش برای درگیر شدن در یک بازی تندوتیز از همان نخستین حرکات بود. آلخین تلقی تازه‌ای از مفهوم "تمپ" ارائه کرد و پیوندی تنگاتنگ بین مفهوم زمان در شطرنج و اندیشه‌های مشخص برقرار می‌ساخت. او در بازی به درستی ارتباط دیالکتیکی "زمان" در شطرنج و کسب برتریهای گوناگون پوزیسیونی را مورد توجه قرار داد. ایدهٔ استراتژیک نبرد در هردو جناح با انتقال ناگهانی حمله از یک جناح به جناح دیگر از آن آلخین است. او به‌ویژه شیفتهٔ گشودن ناگهانی بازی برای مهیا کردن زمینهٔ حملهٔ سوارها بود.

در سالهای ۳۵-۱۹۲۵ آلخین به درستی

برجسته‌ترین کارشناس در زمینهٔ تئوری گشایش به‌شمار می‌رفت. گنجینهٔ او در این عرصه گسترده، عمیق و دقیق بود. وی واریانت‌های بسیاری پدید آورد که اساس همگی آنها بر اندیشهٔ بازی پیچیده و تهاجمی استوار است. او به تئوری روی لوپز و دفاعهای فرانسوی، سیسیلی، هندی شاه و گامبی وزیر اندیشه‌های تازه‌ای افزود. در دفاعی که به نام خود او خوانده می‌شود وی اندیشهٔ خلق بازی متقابل را ازطریق به‌کارگیری سوارها دربرابر مرکز حریف وسعت بخشید. در واریانت اصلی دفاع آلخین

(1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.c4 ♘b6 4.d4)

سفید برتری آشکاری در مرکز به‌دست می‌آورد اما سیاه با ادامهٔ **4...d6** به‌موقع مرکز سفید را مورد تهدید قرار داده و بازی متقابل جالب و تندو تیزی را به‌وجود می‌آورد.

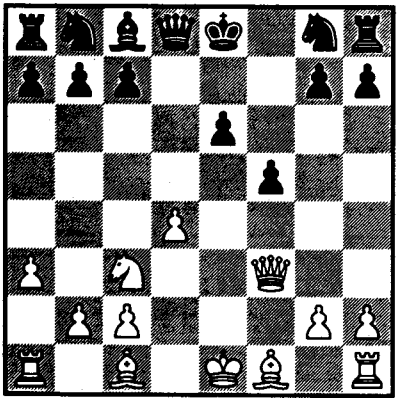
آلخین در بسیاری از واریانت‌های گشایشی، یکی دیگر از نقشه‌های استراتژیک مورد علاقه خود را به‌اجرا درمی‌آورد؛ قربانی کردن پیاده برای به‌دست گرفتن ابتکار عمل. او در بازی با نیمزویچ (بلد، سال ۱۹۳۱) بعد از حرکات **1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3♗b4** پیاده‌ای را با حرکت **4.♘e2** قربانی می‌دهد و بعد از حرکات

4...dxe4 5.a3 ♗xc3+ 6.♘xc3 f5?

(بعدها آشکار گردید که در چنین وضعیتی حرکت *6...♘c6!* بهترین حرکت است)

7.f3 exf3 8.♕xf3

سفید ابتکار عمل قابل ملاحظه‌ای به‌دست آورد.



اکنون نیمزویچ با بی‌دقتی دومین پیاده قربانی را می‌پذیرد و حرکت **8...♕xd4** را انجام می‌دهد اما با حمله‌ای که یارای مقاومت دربرابر آن را ندارد مواجه می‌شود.

9.♕g3 ♘f6 10.♕xg7 ♕e5+ 11.♗e2 ♖g8 12.♕h6 ♖g6 13.♕h4 ♗d7 14.♗g5 ♗c6 15.o-o-o!

آلخین کتابی خاص در آموزش شطرنج ننوشت اما در همه آثارش می‌توان مواد آموزشی فوق‌العاده‌ای را یافت، به‌ویژه تفسیرهای او بر بازی‌هایش ارزش خود را تا به امروز حفظ کرده‌اند.

نظریه‌پرداز و نویسندهٔ درخور توجه دیگر "تارتاکوور"، استاد بزرگ روس بود. او که از قریحه ادبی شگرفی برخوردار بود، هوشمندانه و به زیبایی به شرح جزئیات تئوری شطرنج می‌پردازد و نقش مهمی در رواج این بازی دارد. مهمترین اثر وی یعنی *شطرنج فرامدرن* که در دهه سی انتشار یافت، تلاشی نو برای تدوین دائره‌المعارف تئوری گشایش به‌شمار می‌رود.

به‌تازگی در خارج از روسیه نیز کار مشابهی توسط نظریه‌پردازان برجسته چون "اویوه"، "فینه" و "پاخمان" صورت گرفته است.[1] اویوه‌استاد بزرگ هلندی درحقیقت یکی از بزرگترین نظریه‌پردازان روزگار ماست. او در طول زندگی‌اش به‌عنوان یک شطرنج‌باز، کتابهای بسیاری نگاشت که جملگی ازنظر شیوهٔ آموزش ارزشمند هستند. او به شیوه‌ای جالب به بررسی اصول اساسی گشایش می‌پردازد و آنها را به مثابه جلوه‌های ویژه از اصول عام زیرین مورد مداقه قرار می‌دهد.

۱) تحرک سوارها (در گشایش: گسترش سریع و فعال)

۲) آزادی عمل در هر دوجناح (به هنگام گشایش: کنترل مرکز)

۳) استقرار درازمدت سوارها (درگشایش: ایجاد هماهنگی استوار بین سوارها و پیاده‌ها)

در سالهای اخیر اساساً تحلیل و منظم کردن واریانت‌های واقعی در گشایش توجه اویوه را به‌خود معطوف کرده است. بنای چنین کاری تاحدود زیادی بر تحقیقات نظریه‌پردازان شوروی استوار است.

از نخستین سالهای دههٔ چهل، شوروی به‌صورت مرکز پژوهش‌های نظری پیرامون تئوری گشایش درآمده است. مکتب شطرنج شوروی که تحت تاثیر مکتب شطرنج روس و بیش از همه چیگورین و آلخین شکل گرفته است، در این حوزه فعال است. استادان نسل سالخورده‌تر چون "لونفیش"، "رومانفسکی"، "رابینویچ" و "ننارووکف" و... در این میان نقش به‌سزایی برعهده داشتند. پژوهش‌های نظری این استادان و متون آموزشی که نگاشته‌اند تاثیر قابل ملاحظه‌ای در پرورش نسل تازه استادان شوروی داشته و سنگ‌بنای

۱- کتاب حاضر در دههٔ ۱۹۶۰ نگاشته شده است، از اینرو از بسیاری از نظریه‌پردازان معاصر صحبت به میان نیامده است. مترجم

بنیادهای شکل‌گیری مکتب شطرنج شوروی را فراهم کرده است.

یکی از ویژگی‌های متون آموزشی شوروی در زمینهٔ تئوری گشایش، توجه به روشهای آموزشی است. شیوه‌های آموزش در این کشور پیوند تنگاتنگی با نظام درجه‌بندی و نیز کار آموزشی دارد که پیوسته در باشگاههای شطرنج صورت می‌گیرد.

لونفیش و رومانفسکی، سهم به‌ویژه ارزشمندی در این حوزه دارند. هرچند دامنهٔ کار آموزشی آنها بسیار وسیع است، اما در این میان مطالعه تئوری گشایش از جایگاه خاصی برخوردار است. رومانفسکی روشی را برای مطالعهٔ گشایشها طرح‌ریزی کرده است که به‌کار شطرنج‌بازان سطوح پایین‌تر می‌آید درحالیکه لونفیش در پدید آوردن روش آموزشی برای بازیکنان سطوح بالاتر موثر بوده است.

برخی از موضوعات مطروحه از سوی لونفیش ارزش آن را دارند که با جزئیات بیشتری مورد بررسی قرار گیرند. او براین باور است که بین میزان آگاهی یک شطرنج‌باز از تئوری گشایش و معیارهای عام رابطه‌ای مستقیم وجود دارد. پس به این نکته توجه می‌کند که شناخت بازیکن از تئوری گشایش می‌بایستی پابه‌پای بیشتر شدن مهارت کلی‌اش در شطرنج ارتقا یابد. لونفیش به بازیکنان سطوح بالا توصیه می‌کند که ابتدا تعداد محدودی از نظام‌های گشایشی را مورد مطالعه قرار دهند و به تدریج بر گنجینهٔ شناخت خود از گشایش‌های بیشتر بپردازند. رسیدن به درکی درست از مرحلهٔ وسط بازی که پس از مرحلهٔ گشایش صورت می‌گیرد و مطالعه نکات ظریف آن از اهمیت اساسی برخوردار است. هدف اصلی از مطالعه واریانت‌های گوناگون گشایشی، تسلط یافتن بر امکانات پویای مرحلهٔ وسط بازی است. لونفیش به بازیکنان توصیه می‌کند بیش از آنکه مقالات تئوریک را مطالعه کنند به بررسی گشایشهایی بپردازند که در مسابقات استادان روی می‌دهد. مهمتر از همه هشداری است که او به بازیکنان می‌دهد تا مبادا دربرابر نظام‌های گشایشی "مد روز" گیج و مبهوت شوند.

لونفیش طرحی تفصیلی را برای بررسی سیستم‌های جدید گشایشی پیشنهاد می‌کند. این طرح شامل موارد زیر است:

۱) گردآوری مقالات (گردآوری بازیهای انجام شده و تحلیلها ومرتب کردن منظم آنها)؛

۲) تحلیل این مقالات؛

۳) وارسی نتایج این تحلیل به‌صورت اتفاقی و در مسابقات.

لونفیش تاکید می‌کند که بدون انجام چنین کار دشوار و دقیقی، هیچ شطرنجبازی نمی‌تواند بر تئوری گشایش تسلط یابد. بخش دیگری از کار لونفیش نیز بسیار باارزش است. او با تحلیل بازی بازیکنان ردهٔ اول[1]، اشتباهات شاخصی را که در گشایش مرتکب شده‌اند، بررسی نموده است.

اشتباهات اصلی ناشی از این موارد است: الف) آگاهی ناکافی از متون شطرنج ب) اتخاذ روش ضدپوزیسیونی درمرحلهٔ گشایش پ) ناتوانی در اجرای گشایشهای "تدافعی" ج) اجرای مکانیکی واریانت‌ها چ)ناآگاهی از اهمیت مرحلهٔ گشایش (آگاهی از اینکه گشایش صرفا" آغاز بازی نیست و در بسیاری موارد سرنوشت بازی در همین مرحله رقم می‌خورد).

ظهور نسل جدید استادان شوروی در دههٔ سی و چهل خیزش بی‌سابقه‌ای را در عرصه تئوری گشایش سبب گردید. آغازگر این حرکت بوتوینیک بود. بوتوینیک یکی از نخستین شطرنج‌بازانی بود که به تحلیل علمی گشایش‌ها پرداخت. او در تحلیل گشایش‌ها نه‌تنها پیچیده‌ترین وضعیت‌های ممکن در مرحلهٔ میانی بازی بلکه حتی آخر بازی را نیز مورد توجه قرار می‌داد. بوتوینیک سهم مهمی در تعمیق تئوری دفاعهای **فرانسوی**، **سیسیلی**، **اسلاو**، **بازی اسکاتلندی** و نیز دفاعهای **نیمزویچ** و **گرونفلد** و گشایشهای **انگلیسی** و **رتی** داشته است. درنتیجه پژوهش‌های او بود که کل بازی از همان نخستین حرکات به‌مثابهٔ پیکار اندیشه‌های متحد اما پیچیده مورد پذیرش قرار گرفت.

بوتوینیک به بررسی همه‌جانبه‌ای از مسائل مطرح در تئوری گشایش همت گماشت. وی با تشخیص ارتباط گشایشهای گوناگون، نظام تازه‌ای را برای فراهم آوردن گنجینه‌ای از گشایش‌ها پدید آورد. بی‌جهت نیست که دربرابر حرکت **1.d4** یکی از نظامهای گشایشی مطلوب او **دفاع هلندی** است. در عمل بازیکنان اغلب این دفاع را با حرکت **1...e6** (برای جلوگیری از **گامبی استانتون**) شکل می‌دهند. این حرکت به سفید امکان می‌دهد که با جابه‌جا کردن مهره‌هایش **دفاع فرانسوی** را شکل دهد: بوتوینیک هر دو گشایش را به تفصیل مورد مطالعه قرار داد.

او در عین حال سعی دارد تا به‌هنگام گشایش بحرانی‌ترین مسیرها را که ازطریق آن

۱- تقریبا" برابر با درجهٔ ۳b - ۴a فدراسیون شطرنج انگلستان

بازی به تند و تیزترین وضعیت درمی‌آید برگزینند. او دیگر به رمز و راز پویایی در گشایش پی برده است. نمونهٔ چنین تسلطی نظامی است که برای دفاع اسلاو ارائه می‌دهد. در این سیستم از نخستین حرکات، نبردی بسیار تند درکل صحنه شکل می‌گیرد. در بسیاری از واریانت‌ها، این کار سبب برهم خوردن بسیار سریع تعادل می‌شود. وی درحل بسیاری از مسائل مربوط به چگونگی کنترل مرکز در گشایشهای مدرن نقش داشته و طرحهای بنیادی و تازهٔ بسیاری را ارائه کرده است.

بوتوینیک پیوسته بر غنای گنجینه گشایشی خود از طریق مطالعه نکات ظریف هر گشایش تازه، می‌افزاید. قهرمان پیشین جهان پایه‌گذار مکتبی نو و پیشرفته در آموزش تئوری گشایش‌هاست. از ویژگی‌های این مکتب مطالعه عمیق گنجینهٔ گشایشی حریف است. انجام چنین مطالعه‌ای از آن روست که حریف را وادار به اتخاذ نظام‌های گشایشی کند که آشنایی چندانی با آنها ندارد و درنتیجه به لحاظ روانی احساس آرامش نکند. ارزشمندی این روش اکنون مورد تأئید همگان است و استادان بزرگ و استادان از آن پیروی می‌کنند.

آثار بوتوینیک "مسابقهٔ فلور-بوتوینیک"، "شطرنج قهرمانی"، "صد بازی منتخب" و "مسابقهٔ اسمیسلوف-بوتوینیک" نقش مهمی در تدقیق تئوری گشایش داشته است.

بوتوینیک سرمشق دیگر استادان بزرگ و شطرنج‌بازان شوروی در پژوهش رمز و رازهای تئوری گشایش است. درنتیجه این تلاش مشترک، مطالعه تئوری گشایش به سطح بی‌سابقه‌ای ارتقا یافته است. در وهلهٔ نخست باید به سهم عظیمی که استادان بزرگی چون "اسمیسلوف"، "برونشتاین"، "کرس" و "بولسلاوسکی" و استادان "رائورز"، "کنستانتینو پولسکی" و دیگران در به‌وجود آمدن مکتب شطرنج شوروی داشته‌اند اشاره کرد.

مشخصهٔ گشایش مدرن چیست؟ نخستین ویژگی گسترهٔ وسیع و نامتعارف گنجینهٔ گشایشها و نیز اندیشه‌های تازه درعرصه گشایش است. پژوهش مدام درجهت ارائه اندیشه‌ها و نظرات تازه و خلاق ویژگی مکتب شطرنج شوروی به‌شمار می‌آید. دراین مکتب مهمترین نظام‌های گشایشی از دیدگاه علمی به‌گونه‌ای مشخص مورد بررسی قرار

مـــی‌گیرند و در همـــان حـــال بسیـــاری از واریانت‌های قدیمی بازآفرینی می‌شوند.

در فصلهـــای بـــعدی جزئیـــات مســـائل جدید در عرصه گشایش مورد بررسی قرار می‌گیرند. اما ذکر بـرخـی از مشخصه‌هـای اساسی در اینجا ضروری است.

در ایـن میـان مـهمتر از هـمه مطـالعات روزافزونی است که پیرامون ارتباط مـرحـلهٔ گشـایش بـا مـراحـل بـعدی بـازی صـورت می‌گیرد. از آنجا که مرحلهٔ گشایش الزامات مـرحـلهٔ میـانی بـازی را شکـل مـی‌دهد، الگوهای گسترش پیوسته پالوده می‌شوند و در بسیاری موارد نبرد اصلی بسیار پیش از گسترش مهره‌ها و در همان ابتدای مرحـلهٔ وسط بازی آغاز می‌گردد و این امر بر مرحلهٔ گشـــایش تـــاثیر مـــی‌گذارد. چـنین رویکـرد پویایی به مسائل گشایشی یعنی درنظر گرفتن مـراحـل بـعدی بـازی، امکـان خـلق تـعداد بسیاری از نظام‌های تازه و مشخص گشایشی و حـتی تمـامی گشـــایش (مـثلاً" حـــمله هندی‌شاه) را می‌دهد. ویژگی بسیاری از این نظام‌ها، ارائه یک بازی فعالتر بـخصوص از جانب سیاه است.

نظام‌های تازه گـامبی در بـازیهای بسـته پدید آمده‌اند. در این گامبی‌ها، نبرد از همان مرحلهٔ گشایش در کل صفحه آغاز می‌شود و نبرد گشایشی برای در دست گـرفتن کـنترل مرکز، اشکـال حـادتری بـه خـود مـی‌گیرد. درنـــتیجه در بسیـــاری مـــوارد مـــفهوم "ضعف"های پیاده‌ای به‌طور ریشه‌ای مورد تجدید نظر قرار گرفته است.

هرچند مکـتب شـطرنج شـوروی تـاثیر به‌سزایـی بـر پـیشرفت تـئوری گشـایش در سراسر جهان دارد اما این تـاثیر بـه‌ویژه در اروپـــای شـــرقی بـــه بـــار نشســـته است. موفقیت‌های به‌دست آمده در سالهای اخیر از سوی این کشورها به میزان بسیاری نتیجه رویکرد علمی آنـان در بـررسی گشـایش‌ها است.

بـا پـیشرفت تـئوری گشـایش، انـبوه امکـانات مـوجود در مـراحـل اولیـه بـازی آشکار شده است. امروزه تـئوری گشـایش درحـال شکوفـا شـدن است و چشـم‌انـداز آیندهٔ آن بسیار نویدبخش است.

فصل دوم
اصول و اهداف اساسی در گشایش

۱ـ اصول گشایش

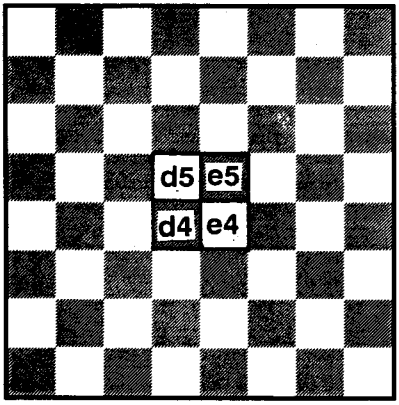
مرسوم است که بازی شطرنج را به سه مرحله اصلی تقسیم کنیم: گشایش، وسط بازی و آخر بازی. اولین مرحلهٔ بازی، گشایش، معمولاً شامل ده تا پانزده حرکت است که طی آن هردو شطرنجباز سوارهای خود را قبل از نبرد اصلی وسط بازی گسترش می‌دهند. در مرحله گشایش بازیکنان مسیر خویش برای مرحلهٔ بعدی بازی را برمی‌گزینند.

پیش از آغاز بازی، پوزیسیون اولیه دو ویژگی بنیادین دارد: فضا (صفحه شطرنج) که عرصه پیکار است و دیگری نیروهای دوطرف که شامل سوارها و پیاده‌هاست.

الف) فضا

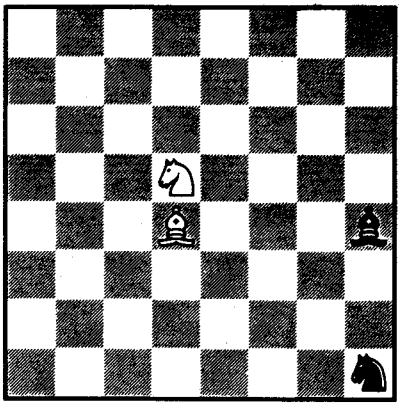
خانه‌های مرکزی و نقش آنها در گشایش

خانه‌های صفحه شطرنج ارزش برابری ندارند. چهارخانه *d5, d4, e5, e4* مرکز را تشکیل می‌دهند. هر سواری که در مرکز قرار گیرد از حداکثر قدرت خود برخوردار خواهد شد و می‌توان به سرعت آن را به هردو جناح منتقل ساخت.



مقایسه‌ای بین گسترهٔ حرکت سوارهای مرکزی با گسترهٔ حرکت همان مهره‌ها در حاشیه صفحه، برتری قرارگرفتن سوارها در مرکز را نشان می‌دهد.

اسب سیاه در حاشیهٔ صفحه بر دو خانه تسلط دارد درحالیکه اسب سفید که در مرکز است، هشت خانه راکنترل می‌کند. فیل سیاه بر هفت خانه اشراف دارد درحالیکه فیل سفید در مرکز ۱۳ خانه را تحت نظارت خویش دارد. بازیکنی که کنترل مرکز صفحه را دراختیار دارد می‌تواند سوارهای خود را به آسانی به جناحها منتقل سازد، درحالیکه نیروهای حریفش پراکنده هستند و تحرک محدودی دارند.



امروزه با پذیرش این نکته که "وارد آوردن فشار بر خانه‌های مرکزی ممکن است از گرفتن آنها موثرتر باشد" (آلخین) درک ما از مفهوم کنترل مرکز به مراتب عمیق‌تر شده است.

خانه‌های مرکزی به‌ویژه در مرحله گشایش از اهمیت برخوردارند. تا زمانیکه مکان نبرد اصلی روشن نشده است، عاقلانه است که سوارها را به سمت مرکز گسترش دهیم. این اصل بدیهی شطرنج را قرنها تجربه تأئید کرده است. کاملاً منطقی است که غفلت از خانه‌های مرکزی به خاطر بازی جناحی هنگام گشایش، به شکست بینجامد.

استادان مدرن به مرکز در مرحلهٔ گشایش توجه خاصی مبذول می‌کنند. پیشرفت تکنیک‌های مدرن سبب شده است تا شطرنجباز در ازای ناچیزترین اشتباهات خود براثر بی‌توجهی به مرکز تاوان بسیار سنگینی بپردازد. نمونهٔ روشن این امر را می‌توان در بازی مشهور **بوتوینیک-کاپابلانکا** (تورنمنت *A.V.R.O* آمستردام سال ۱۹۳۸) مشاهده کرد.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 d5 5.a3 ♗xc3

حرکت 5...♗e7 بهتر است زیرا مانع تمرکز پیاده‌های سفید در مرکز می‌شود.

6.bxc3 c5 7.cxd5

سفید که در تلاش استقرار یک مرکز پیاده‌ای است، با بهره‌برداری از موقعیت پیش آمده، پیادهٔ دوبل خود در ستون c را با یکی از پیاده‌های مرکزی حریف تعویض می‌کند. درنتیجه به یک اکثریت پیاده‌ای در مرکز دست می‌یابد.

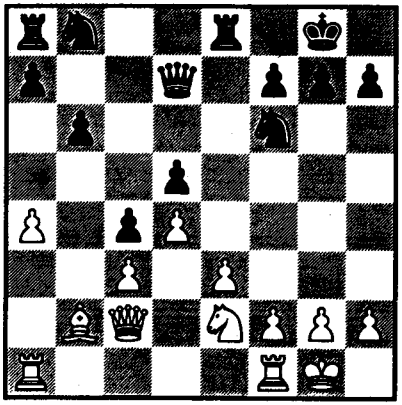
7...exd5 8.♗d3 o-o 9.♘e2 b6

سیاه نقشهٔ اصلی سفید را دست‌کم می‌گیرد. او که درپی تعویض فیل شاه سفید است، به تدریج فرصت اعمال فشار موثر بر خانه‌های مرکزی را از دست می‌دهد. حرکت قویتر حرکت ...9 *c6*♘ بود.

10.o-o ♗a6 11.♗xa6 ♘xa6 12.♗b2 ♕d7

حرکت قویتر ...13 *c7*♘ و به‌دنبال آن حرکت ...*e6*♘ بود که فشار بیشتری بر خانهٔ مهم *d4* وارد می‌آورد.

13.a4 ♖f-e8 14.♕d3 c4 15.♕c2 ♘b8



سیاه به پیگیری طرح نادرست خویش که از حرکت دوازدهم آغاز شده است، ادامه می‌دهد. او به امید بهره‌گیری از ضعف پیاده سفید در خانهٔ *a4*، مانور طولانی و نادرست اسب در جناح وزیر را با حرکات *b8-c6-a5-b3*♘ به اجرا درمی‌آورد. درحالیکه می‌بایست برای دفاع از ستون *e* نیروهای خود را متمرکز می‌ساخت.

16.♖a-e1 ♘c6 17.♘g3 ♘a5 18.f3 ♘b3 19.e4 ♕xa4 20.e5!

به این ترتیب سفید با بهره‌برداری ماهرانه از اشتباهات گشایشی سیاه، طرح خویش را به اجرا درمی‌آورد. مرکز پیاده‌ای قدرتمند سفید که در این پوزیسیون، سیاه یارای حمله به آن را ندارد به او امکان تهاجمی قوی در جناح شاه را می‌دهد.

20...♘d7 21.♕f2 g6 22.f4 f5 23.exf6 e.p. ♘xf6 24.f5 ♖xe1 25.♖xe1 ♖e8 26.♖e6!

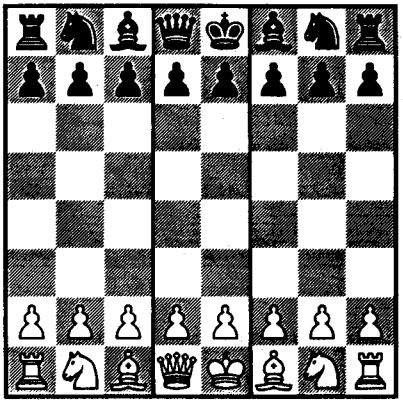
حملهٔ سفید کمی بعد با ترکیبی زیبا به پیروزی می‌انجامد.

می‌توان نتیجه گرفت که کنترل دقیق مرکز به هنگام گشایش، آزادی حرکت و امکان مانور سوارها را تضمین می‌کند.

جناحها

افزون بر تفاوت خانه‌های مرکزی با خانه‌های حاشیه صفحه، دو جناح شاه و وزیر نیز کاملا" با یکدیگر فرق دارند. این امر ناشی از پوزیسیون دو سوار مهم یعنی شاه و وزیر است. طبیعی است که شاه به جناح

خود و وزیر به جناح خود نزدیک است. به‌همین دلیل بازی در یک جناح تاحدودی از بازی در جناح دیگر متفاوت است.



با نگاهی به پوزیسیون آغازین می‌توان دریافت که آسیب‌پذیرترین نقطه در جناح شاه، خانهٔ **f2** برای سفید و خانهٔ **f7** برای سیاه است که فقط شاه مدافع آنهاست. احتمالاً هر شطرنجباز مبتدی یک یا چند بار تلاش کرده است که حملهٔ مستقیمی به شاه حریف را با حرکات **1.e4** ، **2.♗c4** و **3.♕h5** سامان دهد. انگیزهٔ این تلاش که ممکن است ناآگاهانه باشد میل به بهره‌بردن از ضعف آسیب‌پذیرترین خانه‌ها در پوزیسیون اولیه است. طبیعی است که می‌توان این حمله را به آسانی دفع کرد. اما ترکیب‌های گشایشی بسیار جالبی وجود دارند که اساس همگی حمله مستقیم بر خانه **f2** و **f7** است. بسیاری از کتاب‌های آموزشی نیز با چنین نمونه‌هایی آغاز می‌شوند.

به‌خاطر پوزیسیون اولیه شاه و وزیر تفاوتی میان دو سیستم **1.e4** و **1.d4** وجود دارد. در گشایشهایی که با حرکت **1.e4** آغاز می‌شود، آسان‌تر و سریع‌تر می‌توان به قلعه رفت. درنتیجه نسبت به حرکت **1.d4** بهتر می‌توان سوارها را بسیج کرد.

نبرد برای در دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی نیز در این گشایشها متفاوت است. اگر گشایشهایی را که بعد از حرکات **1.e4 e5** و **1.d4 d5** آغاز می‌شود با هم مقایسه کنیم به روشنی این تفاوت را درخواهیم یافت. در این گشایشها سیاه به‌طور طبیعی تلاش می‌کند تا برابری در فضا و مرکز را حفظ کند. با این حال نبردی که در مرکز روی خواهد داد شکل‌های مختلفی به خود می‌گیرد. هر بازیکن به‌ویژه سفید که از امتیاز انجام حرکت نخست بازی برخوردار است، تلاش می‌کند تا پیاده‌های مرکزی حریف را از سر راه بردارد و به یک برتری قطعی در مرکز دست یابد. در گشایشهای **1.e4 e5** باز کردن بازی در مرکز با انجام حرکت *d4* آسانتر است زیرا وزیر از این خانه محافظت می‌کند. به هر روی سیاه نیز به‌نوبهٔ خود می‌تواند با انجام حرکت **d5...**

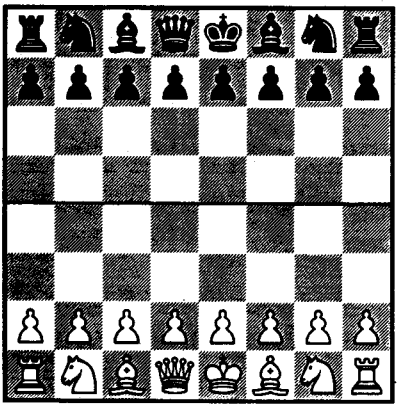
موقعیت‌های مناسبی را برای مقابله به مثل به‌دست آورد. به همین دلیل است که در گشایشهایی که با حرکات **1.e4 e5** آغاز می‌شوند مرکز اغلب به‌سرعت از وجود پیاده‌ها پاک می‌شود.

بعد از حرکات **1.d4 d5** برای سفید انجام حرکت **e4** (و به‌ویژه حرکت **e5...** برای سیاه) بسیار دشوار می‌شود. از اینرو بعد از حرکات *1.d4 d5* پوزیسیون در مرکز عموماً برای مدتی در وضعیت بسته باقی می‌ماند. بعد از حرکات **1.d4 d5** تلاش برای برهم‌زدن مرکز با حرکت **c4**(وبه‌همین ترتیب **c5** برای سیاه) آسانتر می‌شود. از سوی دیگر چنین کوششی برای برهم‌زدن مرکز سیاه با حرکت **f4** در گشایشهای **1.e4.e5** دشوارتر صورت می‌گیرد زیرا با این کار، جناح شاه به‌طور جدی تضعیف می‌شود. به این بحث نکات بیشتری می‌توان افزود اما اکنون همین مقدار برای نشان دادن تفاوت میان دو جناح کافی است.

خلاصه آنکه در گشایشهای پیادهٔ شاه درگیر شدن در یک بازی زنده و قوی و سامان دادن حملهٔ سریع سوارها آسان‌تر است درحالیکه گشایشهای پیادهٔ وزیر به‌مراتب کندتر بوده و گشایشهای تدارکاتی محسوب می‌شوند. این موضوع تاثیر بزرگی بر پیشرفت تاریخی تئوری گشایش گذارده است.

خط مرزی

خطی افقی که صفحه شطرنج را به دو بخش مساوی تقسیم می‌کند خط مرزی نام دارد. به‌عنوان یک قاعده می‌توان گفت سوارهای بازیکنی که از برتری در فضا برخوردار است آزادی حرکت بیشتری دارند. از اینرو به‌دست آوردن برتری در فضا (یعنی وقتی یکی از دو شطرنجباز سوارها و پیاده‌های خود را از خط مرزی عبور داده و پوزیسیون آنها را مستحکم می‌کند) ممکن است به برتری قطعی تبدیل شود. به‌عکس کسی که فضا را تسلیم حریف می‌کند، اغلب در وضعیت بسیار بدی قرار می‌گیرد.



مقولهٔ فضا را نباید مستقل از پوزیسیون مورد بررسی قرار داد بلکه به عکس ارزیابی

از نقش فضا به پوزیسیون نیروهای هردو طرف بستگی دارد. بنابراین تلاش شتابزده و بی‌دلیل برای به‌دست آوردن برتری در فضا بیشتر اوقات به شکست می‌انجامد. فضا که اهمیتش از همان نخستین حرکات بازی مطرح می‌شود پیوند نزدیکی با موقعیت سوارها در مرکز دارد. نمونه‌های زیر این موضوع را روشن می‌کند.

همه با پوزیسیون‌های گشایشی که در آن یکی از بازیکنان پیادهٔ پیش افتاده‌ای را در مرکز صفحه مستقر می‌کند، آشنایند. نمونهٔ شاخص چنین پوزیسیونی را می‌توان در دفاع فرانسوی یافت.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗'g5 ♗e7 5.e5 ♘f-d7 6.♗xe7 ♕xe7 7.f4 a6 8.♘f3 c5

سیاه بدون اعمال این فشار، به‌دشواری می‌تواند دست به یک بازی متقابل‌بزند زیرا سفید در جناح شاه از برتری چشمگیری در فضا برخوردار است. به هر روی اکنون سفید برای سوارهای خود یک پایگاه قوی در مرکز و خانه *d4* به‌دست می‌آورد.

9.dxc5 ♕xc5 10.♕d4

سفید با دراختیار گرفتن کنترل خانهٔ *d4* برتری آشکاری را در گشایش به‌دست می‌آورد.

طبیعی است که هرچه این پایگاه مرکزی به اردوگاه حریف نزدیکتر باشد، قدرت آن بیشتر خواهد بود البته به شرط آنکه بازیکن بتواند این پایگاه را حفظ کند. به‌ندرت ممکن است تسخیر خانه‌های مرکزی در آن سوی خط مرکز در گشایش موثر باشد. در این مورد می‌توان مثال خوبی از واریانتی در دفاع هندی‌شاه ارائه داد.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♗g5 c5 7.d5 e6! 8.♕d2 exd5 9.♘xd5

هرچند سیاه با این تعویض در مرکز، خانهٔ *d5* را تسلیم حریف ساخته و پیادهٔ عقب‌مانده‌ای نیز در *d6* نصیبش می‌شود اما این کار موجب گسترش سریع و فعال سوارهایش می‌شود. به‌زودی روشن می‌شود که سفید نمی‌تواند برتری ظاهری خود در مرکز را حفظ کند.

9...♗e6 10.♘e2 ♘c6 11.♘e-c3 ♘b4!

و یا

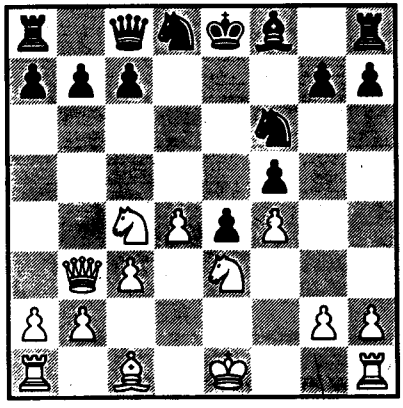
11.o-o-o ♗xd5 12.cxd5 ♘e5

سیاه از توانایی انجام یک بازی متقابل موثر در مرکز برخوردار می‌شود.

در پوزیسیونهای مشابه که اسب در خانه *d3* یا خانه *e3* راه پیادهٔ روندهٔ حریف را سد می‌کند نیز دفاع فعالی پدید می‌آید. چیگورین در بازی‌های خود بارها سرزندگی

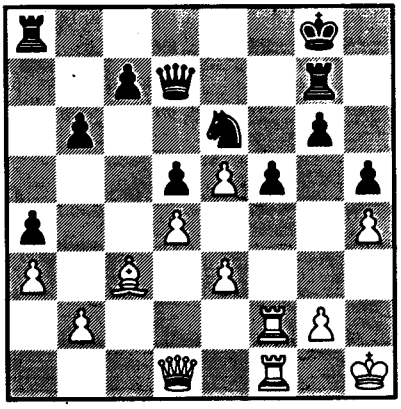
چنین پوزیسیون‌های فشرده‌ای را نشان داده است. او در مسابقات وین در سال ۱۸۹۸، دوبار طرح سد کردن مسیر پیادهٔ پیش‌افتادهٔ مرکزی حریف را به اجرا درآورد.

چیگورین درست در مرحلهٔ گشایش در بازی‌اش با "یانوفسکی" مانور اسب را با



حرکات ♘d2-f1-e3 انجام داد. او در بازی خود با "کارو" (دیاگرام زیر) با تکیه بر موقعیت اسبش در خانه e6 حمله‌ای قوی را انجام داد.

33.h4 ♖d8 34.g3 c5 35.♕e2 ♖f7 36.♕d2 ♖d-f8 37.♕c2 ♔h7 38.♔h2 cxd4 39.exd4 f4! 40.♕e2 fxg3+ 41.♔xg3 ♘g7! 42.♖xf7 ♖xf7 43.♖f6 ♘f5+ 44.♔h2 ♖xf6 45.exf6 ♔g8 46.♕e5 ♔f7 47.♕b8 ♕d6!



پوزیسیون بعد از *33.h4*

در **دفاع هندی شاه** نیز اغلب بعد از تعویض سوارها، ساختاری مشابه پدید می‌آید. برای مثال:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗e2 o-o 6.♘f3 e5 7.o-o ♘b-d7 8.d5 ♘c5 9.♕c2 a5 10.♘e1 c6 11.♘d3 cxd5 12.♘xc5 dxc5 13.cxd5 ♘e8!

که با حرکت **♘d6...** ادامه می‌یابد.

پوزیسیون سیاه بسیار امیدبخش است زیرا قدرت تجمعی که از سوارها و پیاده‌هایش در مرکز صفحه پدید آورده بسیار بیشتر از توانی است که برای جبران برتری سفید در فضا به آن احتیاج دارد.

در یک کلام گرفتن مرکز تنها هنگامی سودمند است که با حرکت هماهنگ سوارها

و پیاده‌ها تقویت شود.

ب) نیروها

۱) سوارها

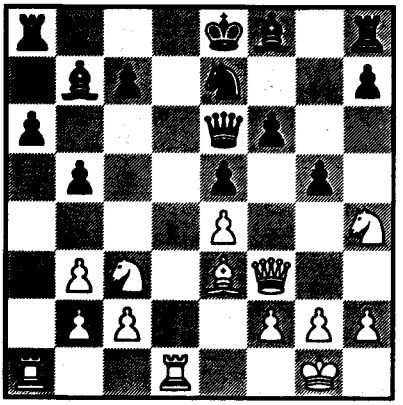
گسترش سوارها در گشایش

مهمترین وظیفه در مرحلهٔ گشایش، گسترش سریع سوارهاست. از آنجاکه تمپ واحد اساسی زمان در شطرنج محسوب می‌شود، در مرحلهٔ گشایش همچون مراحل دیگر بازی کسب هر تمپ باارزش است. در مراحل گشایش و وسط بازی آسیب‌پذیرترین سوار، شاه است و ممکن است به آسانی مورد تعرض قرار بگیرد. به هنگام گسترش باید شاه را از تیررس مرکز به‌دور نگهداشت؛ این امکان وجود دارد پوزیسیون مرکز، که نبرد ابتدا در آنجا رخ می‌دهد، به سرعت و به‌طور غیرمنتظره گشوده شود. نادیده گرفتن گسترش و رها کردن شاه در وضعیتی که در تیررس مرکز قرار دارد ممکن است به فاجعه بینجامد. گه‌گاه چنین مواردی حتی امروزه نیز در بازی استادان در مسابقات حرفه‌ای روی می‌دهد که این خود تائید دیگری بر این اصل بدیهی در شطرنج است.

در بازی اسپاسکی ـ تایمانوف (مسکو، سال ۱۹۵۵) بعد از حرکات

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 b5 5.♗b3 ♘a5 6.o-o d6 7.d4 ♘xb3 8.axb3 f6 9.♘c3 ♗b7 10.♘h4 ♘e7 11.dxe5 dxe5 12.♕f3 ♕d7 13.♖d1 ♕e6 14.♗e3 g5?

پوزیسیون به شکل زیر درمی‌آید:



سیاه که شاهش هنوز در تیررس مرکز قرار دارد و نتوانسته به گسترش لازم در جناح شاه دست یابد، عملیات فعالی را آغاز می‌کند. اما با این کار جناح شاه خود را به شدت تضعیف می‌نماید. نتیجه این اشتباه ضربهٔ تاکتیکی زیر است که بلافاصله بر او وارد می‌آید:

15.♘xb5 axb5 16.♕h5+ ♕f7 17.♖xa8+ ♗xa8 18.♖d8+ ♔xd8 19.♕xf7 gxh4 20.♕xf6 ♖g8 21.f3!

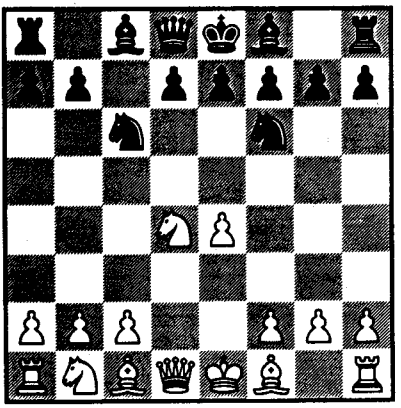
و سفید بازی را می‌برد.

به‌عنوان یک اصل بهتر است در چند حرکت نخست برای حفظ بیشترین امکانات توجه خود را به وظایف مرحلهٔ اصلی گشایش یعنی گسترش سوارها و به‌دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی معطوف نمائیم و از دست زدن به عملیاتی معین بپرهیزیم. معمولاً مصلحت این است که از تعیین ساختار مرکز و هر نوع تعویض به بهای چشم‌پوشی از وظایف اصلی گسترشی اجتناب کنیم. نخستین حرکات **دفاع سیسیلی** می‌تواند این موضوع را روشن کند.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6

سیاه در حرکت آخر خود به پیادهٔ *e4* حمله برده و بر خانه‌های مرکزی فشار می‌آورد. قویترین پاسخ سفید حرکت **5.♘c3** است زیرا یک سوار را در پوزیسیون فعال قرار می‌دهد و به فشار سفید بر مرکز می‌افزاید. شیوه‌های دیگر دفاع از پیاده بسیار نامناسب هستند برای مثال حرکت **5.f3** به تضعیف زود هنگام جناح شاه سفید می‌انجامد درحالیکه حرکات **5.♘xc6 bxc6 6.♗d3** یا **6.♘d2** تنها به تقویت مرکز پیاده‌ای سیاه کمک می‌کند.

باید دانست که در پیروزمند بودن تلاش سفید در **دفاع فرانسوی** برای کنترل فضا ازطریق حرکت **3.e5** تردید بسیاری وجود



دارد. با این حرکت پوزیسیون مرکز بسته می‌شود و سیاه که هنوز سوارهایش را بسیج نکرده است ضمن اعمال فشار پیاده در خانهٔ *c5* از موقعیت خوبی برای انهدام پایهٔ زنجیر پیاده‌ای سفید در مرکز برخوردار می‌شود. اغلب این سیاه است که ابتکار عمل را به‌دست می‌گیرد.

بعد از حرکات عمومی گشایش، به‌تدریج نبرد اصلی شکل می‌گیرد. مثلاً در ادامه واریانت **دفاع سیسیلی** که در بالا بررسی گردید (**5.♘c3**) بعد از اینکه هریک از دو شطرنجباز یک حرکت دیگر انجام دادند (**5...d6 6.♗c4** حمله سوزین) نبرد ویژگی مشخص‌تری به خود می‌گیرد. اگرچه قصد اصلی از انجام حرکت **6.♗c4**

گسترش یک سوار دیگر است اما تاحد معینی نیز نقشهٔ بعدی عملیات در امتداد قطر *a2-g8* را جهت می‌دهد. در عین حال امکان تهدیدهای مشخصی همچون

7.♘xc6 bxc6 8.e5! dxe5 9.♗xf7+

وجود دارد که سیاه باید متوجهٔ آنها باشد. در یک کلام می‌توان گفت گسترش تند و هماهنگ سوارها در مرحلهٔ گشایش، بی‌شک به یک بازی فعال می‌انجامد.

مزیت انجام نخستین حرکت

در پوزیسیون اولیه به هنگام شروع بازی، نیروهای دو طرف برابر هستند. این بدان معنی است که بخت دوطرف نیز در مرحلهٔ گشایش تقریباً یکسان است. برتری محسوس پوزیسیونی در مرحلهٔ گشایش تنها هنگامی به‌دست می‌آید که یک طرف اشتباه معینی را مرتکب شود. برای نمونه اگر یکی از بازیکنان اصول گشایش را نادیده گرفته، نتواند رویکرد مشخصی نسبت به پوزیسیون اتخاذ کند و یا... ممکن است تعادل پوزیسیون در گشایش برهم بخورد.

با این وجود حق انجام نخستین حرکت که به سفید یعنی طرف فعال بازی داده می‌شود، تاثیری واقعی بر مرحلهٔ گشایش برجا می‌گذارد. حق انجام نخستین حرکت تاحدودی امکان به‌دست گرفتن ابتکار عمل را در همان ابتدای بازی به سفید می‌دهد. سفید با برخورداری از این ابتکار عمل امکانات فعالتری یافته و می‌تواند آزادی بیشتری در انتخاب طرح‌های گوناگون داشته باشد. نه‌تنها حرکات سیاه تاحدود معینی بستگی به حرکات سفید که ابتکار عمل در دست اوست دارد، بلکه نقشه‌های سیاه نیز وابسته به برنامه‌های سفید است. البته معنای این گفته آن نیست که سیاه راهی جز تن دادن به دفاعی منفعلانه ندارد. برعکس در گشایش‌های مدرن به بازی فعالانهٔ سیاه بیش از پیش بها داده می‌شود. اما سیاه در بازی خود با مشکلات بیشتری روبرو می‌گردد و باید نسبت به اعمال خود احساس مسئولیت بیشتری نشان دهد. اگر سفید مرتکب یک اشتباه کوچک شود به‌طور معمول، ابتکار عمل را ازدست می‌دهد اما همین اشتباه از جانب سیاه می‌تواند نتایج وخیم‌تری به‌بار آورد. طبعاً سفید در مرحلهٔ گشایش باید تلاش کند ابتکار عمل خویش را حفظ کرده و برگسترهٔ آن بیافزاید. سیاه نیز باید حرکات سفید را کنترل کرده و در فرصت مناسب ابتکار عمل را خود به‌دست گیرد.

تحلیل سیستمهای مشخص گشایشی نشان می‌دهد که ممکن است پوزیسیون پس از مرحلهٔ گشایش براساس تمایلات

بازیکنان (و نه اشتباهات آشکار) کاملاً برابر گردد (در متون شطرنج گاه به این وضعیت تعادل ایستا می‌گویند)، از سوی دیگر ممکن است سفید تاحدودی ابتکار عمل را به‌دست گیرد که برتری اندک ولی پایدار او را تضمین کند (البته اگر سفید منفعلانه بازی کند، شاید ابتکار عمل به‌دست سیاه افتد)؛ این احتمال نیز وجود دارد که پوزیسیونهای پیچیده‌ای با تعادل پویا پدید آیند. در این پوزیسیونها بازی زنده و بغرنج می‌شود، دو طرف بخت‌های تقریباً برابری دارند و درنهایت در بسیاری از واریانت‌های گشایشی نبرد بسیار تندوتیز می‌شود. تنها پس از تحلیل عمیق و مشخص می‌توان فرصت‌های دوطرف را تعیین کرد. این دو نوع آخر شاخص‌ترین گشایشهای مدرن به‌شمار می‌آیند.

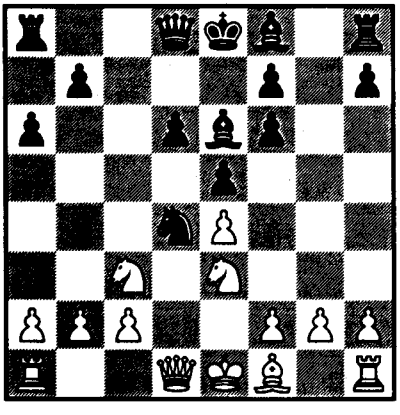
(۲) پیاده‌ها

ساختمان پیاده‌ای

ساختار پیاده‌ای تاحدود بسیاری مسیر یک بازی را تعیین می‌کند. بسیاری از پوزیسیونهای گشایشی که در آنها ساختار پیاده‌ای دچار ضعف‌های ارگانیک می‌شود (مانند پیاده‌های ایزوله، دوبل و عقب‌افتاده) به‌عنوان پوزیسیون‌هایی نامطلوب شناخته می‌شوند مگر آنکه شطرنجباز در ازای تن دادن به این ضعف نفع خاصی را نصیب خود کند. ازنظر تئوری گشایش نیز واریانت‌هایی که به این پوزیسیونها می‌انجامد مردود هستند. چنین پیاده‌هایی نه‌تنها خود ضعیف هستند بلکه خانه‌های جلویشان نیز به‌صورت نقاط مناسبی برای هجوم سوارهای حریف درمی‌آیند.

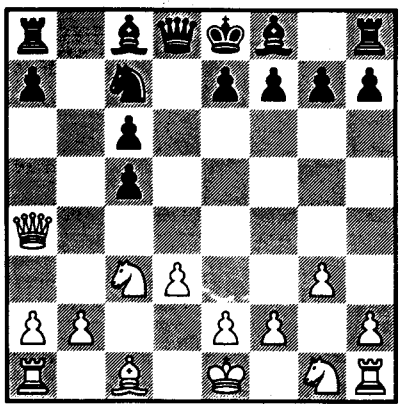
وجود ضعف ارگانیک پیاده‌ای، *استقرار بلندمدت* سوارها را تسهیل می‌کند. نمونه‌های روشن این موضوع را می‌توان در پوزیسیونهایی یافت که در واریانتی از دفاع سیسیلی پدید می‌آیند:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 e5? 6.♘d-b5 d6 7.♗g5 a6 8.♘a3 ♗e6 9.♘c4 ♘d4 20.♗xf6 gxf6 11.♘e3



و یا در واریانتی از گشایش انگلیسی

1.c4 ♘f6 2.♘c3 c5 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 ♘c7 6.d3 ♘c6 7.♗xc6+! bxc6 8.♕a4



در دیاگرام نخست، سیاه یک پیادهٔ عقب افتاده در خانه *d6* دارد، خانهٔ *d5* او ضعیف است و سوارهای سفید می‌توانند در آنجا مستقر شوند، پیاده‌های سیاه در ستون *f* دوبل هستند؛ همه اینها برتری آشکاری به سفید می‌دهد زیرا سیاه در ازای این ضعف‌ها در ساختار پیاده‌ای‌اش چیزی را به‌دست نمی‌آورد. در دیاگرام دوم سیاه در ستون *c* پیاده‌های دوبل دارد که می‌توان آنها را مورد حمله قرار داد. سفید دیر یا زود خواهد توانست یکی از اسب‌های خود را در خانه *c4* مستقر کند. هرچند نمی‌توان گفت که پوزیسیون سیاه بد است اما او در جناح وزیر با مشکلات زیادی روبروست زیرا دفاع از پیاده‌های دوبل کار دشواری است.

در این نمونه‌ها، ضعف در ساختار پیاده‌ای یکی از دو شطرنجباز، تاثیری قطعی بر ارزیابی نبرد در مرحله گشایش می‌گذارد. با این حال در بیشتر سیستم‌های مدرن گشایشی، می‌توان ارزیابی درستی از وضعیت ساختار پیاده‌ای ارائه داد. برای این منظور تنها کافی است پیوند ساختار پیاده‌ای با هماهنگی عمومی سوارها را مورد دقت قرار داد. در بسیاری موارد می‌توان به ضعف‌های پیاده‌ای در یک پوزیسیون تن درداد به شرطی که درازای آن گسترش فعال و هماهنگ سوارها به‌دست آید.

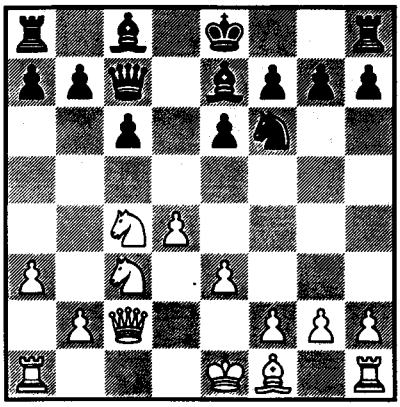
هماهنگی سوارها و پیاده‌ها

وجود هماهنگی بین سوارها و پیاده‌ها، حتی در مرحلهٔ گشایش نیز اهمیت فراوانی دارد. سوارها و پیاده‌ها می‌توانند فعالیت یکدیگر را کامل کنند، بر کار همدیگر اثر بگذارند و یا هریک به تنهایی و جدای ازهم به ایفای نقش بپردازند.

در زیر ابتدا حالاتی مورد بررسی قرار می‌گیرد که پیاده‌ها در فعالیت چند سوار دخالت کرده و هماهنگی کلی نیروها را برهم می‌زنند. نمونهٔ بسیار خوب چنین وضعیتی را می‌توان در واریانت اصلی دفاع

کیمبریج اسپرینگز در گامبی وزیر یافت:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘b-d7 5.e3 c6 6.♘f3 ♕a5 7.♘d2 ♗b4 8.♕c2 dxc4 9.♗xf6 ♘xf6 10.♘xc4 ♕c7 11.a3 ♗e7



پوزیسیون پیادهٔ *e6* سیاه، فعالیت فیل وزیر خود را محدود کرده و مانع ورود آنی آن به بازی می‌شود. بهترین ادامه برای سفید حرکت **12.g3!** و درپی آن حرکات **♗g2** و **b4** است که هدف از این حرکات جلوگیری از فعال شدن فیل سیاه با حرکات *b6*...، *♗b7*... و *c5*... است.

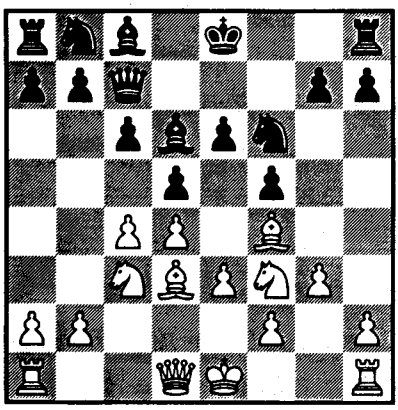
آشکار است که برتری ناچیز سفید، آزادی مانور را برای سوارهایش فراهم می‌آورد. وجود پیادهٔ مرکزی *d4* همراه با فشار سوارهای سفید آزادی عمل را از پیادهٔ سیاه در مرکز سلب کرده و درنتیجه گسترهٔ فعالیت سوارهای سیاه را محدود می‌کند.

در مثال زیر اگرچه سیاه شانس آزاد کردن فیل خود را دارد ولی ممکن است که سوارها به‌ویژه به‌دلیل قفل شدن پوزیسیون پیاده‌ها بتدریج از هرگونه حرکت باز بمانند. در بازی **شلشتر ـ جان** (برمن، سال ۱۹۰۵) سفید چنین نقشه‌ای را به اجرا درآورد.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 f5 4.♘f3 c6 5.♗f4 ♗d6

(سیاه بر ادامهٔ *6.♗xd6 ♕xd6* و به‌دنبال آن حرکات *♘d7*... و *e5*... که بازی‌اش را باز می‌کند، حساب می‌کند)

6.e3 ♘f6 7.♗d3 ♕c7 8.g3!



قویترین حرکت. سفید سعی دارد فیل وزیر سیاه را از هرگونه حرکت باز ایستاند. بازی چنین ادامه یافت:

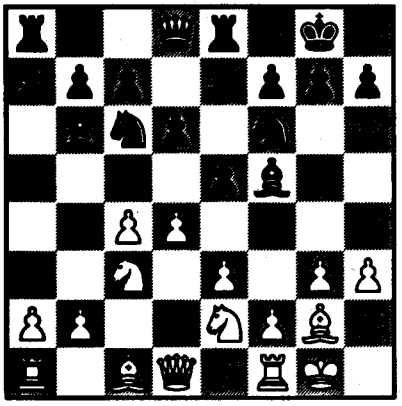
8...o-o 9.o-o ♘e4 10.♕b3 ♔h8 11.♖a-c1 ♗xf4 12.exf4 ♕f7 13.♘e5 ♕e7 14.♗xe4! fxe4 15.f3 exf3 16.♖c-e1 ♕c7 17.♕a3

و سفید به آسانی دارای برتری گردید.

از سوی دیگر سوارها هرگز نباید حرکت پیاده‌ها را محدود کنند. پیاده‌ها از همان حرکات آغازین می‌توانند نقش مهمی را در نبرد برای دردست گرفتن کنترل فضا ایفا کنند به‌شرطی که از سوی سوارها حمایت شوند. بنابراین تلاش کلیشه‌ای برای حفظ زنجیره ضعیف نشده پیاده‌ای به هر قیمت ممکن است به عدم هماهنگی سوارها و پیاده‌ها بیانجامد. می‌توان مسابقهٔ **کورچنوی- ژابو** (بخارست، سال ۱۹۵۴) را به‌عنوان مثالی در این زمینه مورد بررسی قرار داد. در این بازی سیاه تصمیم به بسیج نیروهای خود می‌گیرد و از حرکت پیاده‌ها تاحد امکان خودداری می‌کند.

1.c4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.g3 ♗c5 4.♗g2 o-o 5.e3 ♖e8 6.♘g-e2 ♘c6 7.o-o d6 8.d4 ♗b6 9.h3 ♗f5

چنین به‌نظر می‌رسد که سیاه توانسته از عهده حل مساله گسترش سوارهایش برآید، زنجیر پیاده‌ای انعطاف‌پذیری را حفظ کند و از امکانات خوبی بهره‌مند شود. اما



درحقیقت در وضعیت بسیار دشواری قرار دارد و ممکن است حتی بازی را ببازد. نکته در اینجاست که سیاه پیاده‌های خود را از تحرک باز داشته و درمقابل پیشروی پیاده‌های سفید در مرکز و در جناح شاه بی‌دفاع است. از سوی دیگر سفید مسالهٔ ایجاد هماهنگی میان سوارها و پیاده‌هایش را حل کرده است. درنتیجه برتری جالب توجهی در فضا به‌دست آورده و می‌تواند شاه سیاه را مورد تهاجم قرار دهد.

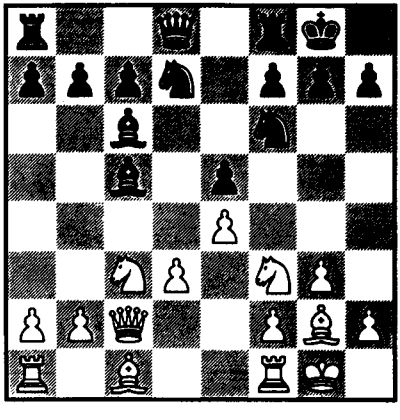
10.d5 ♘b8 11.g4! ♗d7 12.♘g3 h6 13.♔h2 a5 14.f4 exf4 15.exf4 ♔h7 16.g5!

سفید حملهٔ قاطعی را آغاز می‌کند.

آشکارا تلاش سیاه برای اینکه صرفاً سوارهایش را در پوزیسیونهایی فعال قرار دهد، در مقابل ساختار بسته و مدرن سفید بی‌فایده می‌ماند.

اگر سفید اساساً درپی آن بود که سوارهایش را به سرعت گسترش دهد، نقشهٔ سیاه درست از آب درمی‌آمد. چنین وضعیتی را می‌توان در مسابقهٔ اسمیسلوف-سوئتین (بیستمین دورهٔ قهرمانی شوروی) دید.

1.c4 e6 2.g3 d5 3.♗g2 ♘f6 4.♘f3 dxc4 5.♕a4+ ♗d7 6.♕xc4 ♗c6? 7.♕c2 ♘b-d7 8.o-o e5 9.♘c3 ♗c5 10.d3 o-o 11.e4!



سفید گسترش کلیشه‌ای سیاه را با پیشروی پیاده‌ها در جناح شاه پاسخ داده و به‌تدریج سوارهای سیاه را در تنگنا قرار می‌دهد؛ سوارهایی که از سوی پیاده‌های از حرکت بازمانده حمایت نمی‌شوند.

11...♖e8 12.♗e3 ♕e7 13.♖a-c1

اگر سفید با حرکت *13.♖a-d1!* با قدرت بیشتری به اجرای طرح خود ادامه می‌داد می‌توانست تهدید قوی *d4* را به‌وجود آورد، تهدیدی که برای سیاه بسیار مشکل‌آفرین می‌شد. برای مثال حرکات *13...♗b6 14.d4! exd4 15.♘xd4 ♗xd4 16.♗xd4!* برتری آشکاری به سفید در مرکز می‌داد.

از سوی دیگر پیاده‌های مرکزی که بسیار پیش افتاده باشند و از حمایت سوارها بی‌بهره باشند به‌صورت نقطه ضعفی جدی درمی‌آیند. چنین پیاده‌هایی می‌توانند باعث تضعیف خانه‌های مهم مرکزی نیز شوند. در پاره‌ای از سیستمهای گشایشی یکی از بازیکنان به پیاده‌های حریف خود اجازه می‌دهد تا پیشروی کند تا بعداً در فرصت مناسب آنها را مورد حمله قرار دهد. برای مثال می‌توان به **دفاع آلخین (1.e4 ♘f6)** اشاره کرد و یا در **گشایش انگلیسی (1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.e4 c5!**

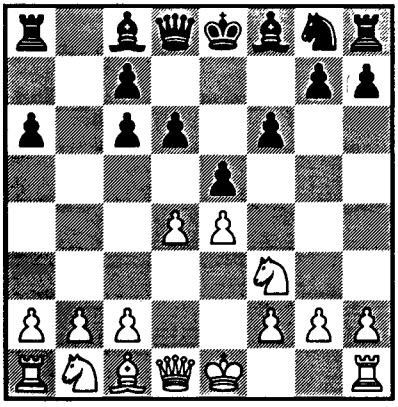
4.e5 ♘g8...)

نشان از این ایده را سراغ گرفت. این مسائل در فصل مربوط به مرکز پیاده‌ای به دقت مورد بررسی قرار می‌گیرد.

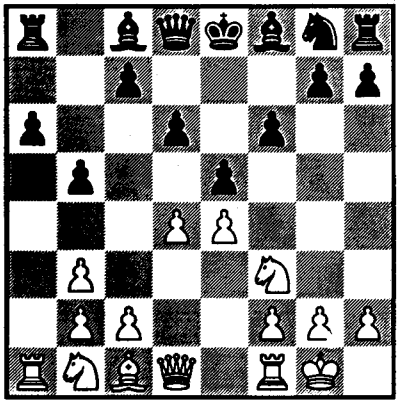
آنچه گفته شد نشان می‌دهد که هردو بازیکن به هنگام گشایش باید برای ایجاد هماهنگی بین سوارها و پیاده‌های خود تلاش کرده و در همان حال سعی کنند هماهنگی سوارهای حریف را برهم زنند. طبیعی است که سیاه در این راه با مشکلات بیشتری مواجه باشد. بیشتر اوقات سیاه این هماهنگی را در ازای پذیرش ضعف در پوزیسیون خود و یا واگذاردن کنترل فضا به حریف به‌دست می‌آورد.

به بررسی برخی پوزیسیون‌های گشایشی می‌پردازیم که در آنها سوارها و پیاده‌های سیاه فعالیت یکدیگر را تکمیل می‌کنند. در این پوزیسیون‌ها باید هر ضعف پیاده‌ای به‌صورت مشخص ارزیابی شده و نفعی که در ازای آن عاید شطرنجباز می‌شود به دقت مورد بررسی قرار گیرد. مثال مشخص را می‌توان در ساختارهای زیر از روی **لوپز** مشاهده کرد.

a) 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.♗xc6+ bxc6 6.d4 f6!



b) 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 b5 5.♗b3 ♘a5 6.o-o ♘xb3 7.axb3 d6 8.d4 f6



دو پوزیسیون به یکدیگر می‌مانند. در هردو ساختار پیاده‌ای، سیاه در جناح وزیر ضعیف است. دربارهٔ پوزیسیون پیاده‌ای سیاه در مرکز به قطعیت نمی‌توان سخن

گفت زیرا خانه‌های سفید نسبتاً ضعیف هستند. با این وجود و علیرغم انفعال و ضعف ظاهری، سیاه از پوزیسیون انعطاف‌پذیری برخوردار است. او دارای مرکزی مستحکم است که می‌توان اندکی بعد آن را با حرکات *d5*... یا *f5*... به تحرک درآورد. فیل وزیر سیاه که حرکات پیاده را به‌خوبی تکمیل می‌کند ضعف خانه‌های سفید در مرکز را می‌پوشاند.

این نوع ساختار پیاده‌ای مشخصهٔ گشایش‌های مدرن است. برای نمونه موقعیتی بسیار مشابه آنچه گفته شد در **واریانت زمیش** از **دفاع نیمزویچ** پیش می‌آید.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.a3 ♗xc3+ 5.bxc3

ادامهٔ این حرکات می‌تواند حرکت **6.e3** یا حتی حرکات **6.f3** و **e4** باشد.

سفید درمقابل ضعف‌های پیاده‌ای‌اش (همانند سیاه در دو مثال قبلی) از برتری پیاده‌ای در مرکز برخوردار است. اگر موقعیت مناسب باشد سفید می‌تواند فیلها را بسیار فعال کند. به هنگام بازی این برتریهای بالقوه می‌توانند تعیین کننده شوند.

این نمونه اهمیت بسیار گسترش موزون نیروها در مرحلهٔ گشایش را نشان می‌دهد. هماهنگی (و نیز چگونگی برهم‌زدن آن) شکل‌های بسیار گوناگونی دارد. **هماهنگی بین سوارها محک مهمی در ارزیابی هرنوع پوزیسیون از جمله پوزیسیون‌های گشایشی است.**

اصول اساسی مرحلهٔ گشایشی بازی را می‌توان به شرح زیر خلاصه کرد.

۱) نبرد برای دراختیار گرفتن کنترل مرکز

۲) گسترش سریع و هدفمند سوارها در جهت پوزیسیونهای فعال و دورکردن شاه از تیررس مرکز ازطریق قلعه رفتن

۳) ایجاد یک ساختار پیاده‌ای بی‌کم و کاست

۴) ایجاد هماهنگی بین سوارها و پیاده‌ها

II ـ رویکرد مشخص به اصول گشایش

هرچند اصول اساسی گشایش به منزلهٔ راهنمایی در شروع بازی به‌شمار می‌آیند اما نبرد گشایشی بسیار پیچیده است و نمی‌توان آن را یکسره تابع اصول کلی دانست.

طرحهای استراتژیک در مرحلهٔ گشایش متعدد و انعطاف‌پذیرند و ازنخستین حرکات واریانت‌های مشخص را دربر می‌گیرند. هر بازیکن در شروع بازی طرحهای گوناگون استراتژیک و مشخصی را برای گسترش درنظر می‌گیرد. این طرحها به لحاظ ارزش عینی‌شان تقریباً یکسانند اما ازنظر اینکه به

کدام نوع از مراحل میانی بازی می‌انجامند، با یکدیگر تفاوت دارند.

با گسترش سوارها، بازی پیچیده‌تر می‌شود. از همان حرکات آغازین نبرد از پویایی برخوردار است زیرا حتی در مرحلهٔ گشایش هم بازیکنان تلاش می‌کنند که توازن سوارها و پیاده‌های حریف را برهم بزنند. این امر اغلب سبب پدید آمدن موقعیت‌های به‌سرعت تغییرپذیر در صفحه می‌شود. بازی شطرنج فرآیندی زنده است.

باید تاکید کرد که پویایی در شطرنج دلبخواه و اختیاری به‌دست نمی‌آید بلکه برعکس تابع منطق خدشه‌ناپذیر شطرنج است. از همان نخستین حرکات پیوسته در جریان بازی عوامل پوزیسیونی و مادی دگرگون می‌شوند. به بررسی یک مثال می‌پردازیم (کرس ـ اسمیسلوف، مسابقات قهرمانی جهان، لاهه، سال ۱۹۴۸)

1.c4 ♘f6 2.♘f3 c6 3.♘c3 d5 4.e3 g6 5.d4 ♗g7 6.cxd5 ♘xd5

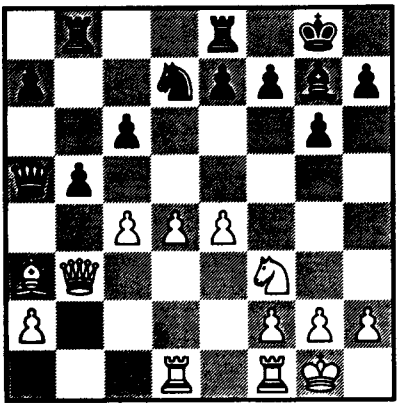
(حرکت *6...cxd5* حرکتی بهتر بود، اکنون سفید در مرکز برتری دارد)

7.♗c4 o-o 8.o-o b6?

(حرکت *8...♘b6* حرکتی فعالتر بود و اگر با حرکات *8-d7♘...* و *e5...* پی گرفته می‌شد بر مرکز سفید فشار وارد می‌آورد)

9.♕b3 ♘xc3 10.bxc3 ♗a6 11.♗a3 ♗xc4 12.♕xc4 ♖e8 13.e4 b5 14.♕b3 ♘d7 15.c4 ♖b8 16.♖a-d1 ♕a5

سیاه با چند حرکت آخر خود آماده می‌شود که حرکت آزادکننده *c5...* را انجام دهد. چنین به‌نظر می‌رسد که این طرح موفق از کار درخواهد آمد، زیرا سفید نمی‌تواند مرکز پیاده‌ای خود را حفظ کند (حرکت *17...bxc4* حرکتی تهدیدکننده است؛ اگر *17.cxb5* آنگاه حرکت *17...♖xb5* و



به‌دنبال آن حرکت *c5* خطرناک خواهد بود). به هر روی سفید روش جالبی برای حفظ برتری گشایشی خود دارد. وی بازی متقابل سیاه در مرکز را نادیده می‌گیرد و دست به پیشروی قوی در جناح شاه می‌زند.

17.c5!

"کرس" در کتاب خود به نام *مسابقهٔ قهرمانی*

جهان سال ۱۹۴۸ دربارهٔ این حرکت می‌نویسد:

"به‌نظر می‌رسد که سیاه بر سخت‌ترین دشواری‌هایش چیره شده است اما اکنون نبرد تاکتیکی تندوتیزی آغاز می‌شود که طی آن سیاه تاوان بازی پوزیسیونی نادقیقش در حرکات قبلی را خواهد پرداخت. سفید می‌بایستی به دقت پی‌آمدهای این حرکت را محاسبه کند زیرا سیاه می‌تواند با حرکت e5... مرکز پیاده‌ای سفید را درهم بکوبد. اکنون نتیجه بازی بستگی به پاسخ این پرسش دارد که آیا برتریهای تاکتیکی به‌دست آمده براثر پیشروی 17.c5 بر ضررهای پوزیسیونی ناشی از آن می‌چربد یا نه"

17...b4 18.♗b2

(حرکت 18.♗c1! حرکتی به مراتب دقیق‌تر بود اما یافتن این حرکت ظریف بسیار دشوار است)

18...e5 19.♘g5! ♖e7 20.f4! exd4 21.f5 ♘xc5?

(انجام این حرکت اشتباهی تعیین کننده بود. حرکت درست 21...♕xc5 بود با بازی قانع‌کننده)

22.♕h3 h5 23.f6 ♗h6 24.fxe7 ♗xg5 25.♕f3! f6 26.♗xd4 ♘d7 27.h4

و سیاه شکست را می‌پذیرد.

این مثال به روشنی پویایی مرحلهٔ میانی بازی را نشان می‌دهد. اما اغلب تغییرات سریع و تندوتیزی در مرحلهٔ گشایش روی می‌دهد. به همین دلیل رویکرد مشخص به پوزیسیون از همان نخستین حرکات اهمیت فراوانی دارد.

رویکرد مشخص امکان می‌دهد که ارزیابی صحیح‌تری از پوزیسیون به‌دست آید زیرا سبب می‌شود بازیکن همواره به‌خاطر داشته باشد که برخی برتری‌ها و ضعف‌ها ممکن است جای یکدیگر را بگیرند. برای مثال این امکان وجود دارد که تاخیر در گسترش به ضعف‌های دائمی پیاده‌ای منجر شود. نیاز به دفاع از این پیاده‌ها نیز ممکن است به حریف اجازه دهد تا در جناح مخالف دست به حمله بزند. اغلب هنگامی بازیکنان می‌بازند که به چند "برتری" دل می‌بندند و ویژگی پویای پوزیسیون را به فراموشی می‌سپارند. معنای رویکرد مشخص بررسی همه‌جانبه ویژگی‌های خاص هر پوزیسیون است؛ خواه ویژگی‌هایی که به ساختار ظاهری یک پوزیسیون بستگی دارند و خواه آنهایی که از دیده پنهانند. هدف اصلی از چنین رویکردی، یافتن موثرترین طرح منطبق با نیازهای پوزیسیون است. هدف از انجام

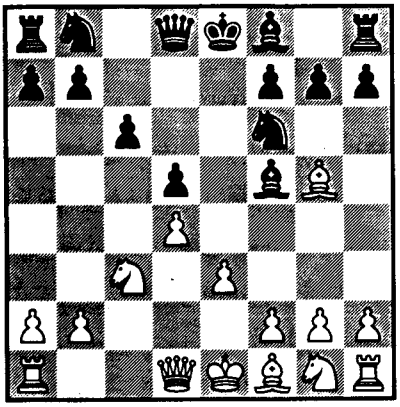
هرکدام از حرکتها که بخشی از طرح اصلی را تشکیل می‌دهد باید حل مسائل فوری پیش آمده در پوزیسیونی معین باشد. راه‌حل از طریق تحلیل مشخص واریانت‌های گوناگون و مقایسهٔ آنها با یکدیگر به‌دست می‌آید.

البته شطرنج‌باز همواره در مرحلهٔ گشایش با یک طرح موثر بازی که بر همهٔ طرحهای دیگر برتری عینی داشته باشد روبرو نیست. در ابتدای بازی نبرد تنها آغاز شده است و معمولاً چندین طرح وجود دارند که به‌لحاظ عینی از ارزش یکسانی برخوردارند. انتخاب از بین این طرحها بستگی به‌سلیقه و سبک بازیکن دارد؛ درضمن باید به یاد داشت که در بسیاری موارد و حتی در مرحلهٔ گشایش، موقعیت‌هایی برای تحلیل عمیق و مشخص پیش می‌آید. مثال زیر گواه این مطلب است.

در واریانتی از **گامبی وزیر** که با حرکات زیر آغاز می‌شود:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.cxd5 exd5 5.♗g5 c6 6.e3

ادامهٔ **6...♗f5** اغواکننده به‌نظر می‌رسد زیرا سیاه با این حرکت می‌تواند مسأله مهم خود یعنی گسترش فیل وزیر را حل کند.



اگر سفید به گسترش آرام خود ادامه دهد، سیاه دچار مشکلی نمی‌شود. برای نمونه می‌توان بازی **بوتوینیک-گلر** (مسکو، سال ۱۹۵۵) را مورد بررسی قرار داد.

6...h6 7.♗h4 ♗f5 8.♗d3 ♗xd3 9.♕xd3 ♗e7 10.♘g-e2 ♘b-d7 11.o-o o-o 12.f3 ♖e8 13.♗f2

(حرکت *13.e4?* حرکت بدی است زیرا حرکات

13...dxe4 14.fxe4 ♘xe4! 15.♘xe4 ♗xh4 16.♘d6 ♖f8 17.♘xb7 ♕c7

را با بازی بهتر برای سیاه به‌دنبال خواهد داشت)

13...c5!

(نفوذی به موقع که طرحهای سفید در مرکز

را نقش بر آب می‌کند)

14.dxc5 ♗xc5 15.♖a-d1 ♘e5 16.♕b5 ♕b6 17.♕xb6 axb6!

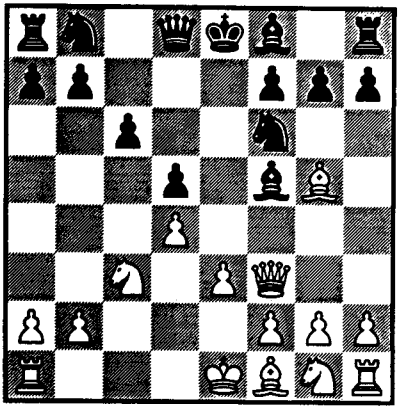
اکنون سیاه از یک بازی فعال با امکانات فراوان برخوردار شده است.

سفید می‌تواند با حرکت **7.♕b3** از ضعف جناح وزیر سیاه بهره‌برداری کند (این ضعف ناشی از گسترش فیل وزیر است) اما این نیز بعد از حرکت **7...♕b6** دیگر نتیجه‌ای نخواهد داشت زیرا بعد از

7...♕b6 8.♕xb6 axb6 9.♗xf6 gxf6

سیاه با انجام حرکات *b6-b5-b4...* امکان حمله‌ای را به‌دست می‌آورد.

با این حال حرکت **6...♗f5** حرکتی مشکوک است. تحلیل مشخص این پوزیسیون نشان داده است که سفید با مانوری جالب یعنی حرکت **7.♕f3!** می‌تواند برتری آشکاری به‌دست آورد. ظاهراً چنین به‌نظر می‌رسد که این حرکت یک تخطی از مسیرهای معمولی گسترشی در این سیستم است. ولی درواقع این حرکت سرآغاز یک طرح عمیق تضعیف و سد کردن راه پیاده‌های جناح شاه است. ازلحاظ تاکتیکی واریانت زیر این حرکت را توجیه می‌کند.



7...♕b6 8.♕xf5!

(سفید حرکت *8.o-o-o?* را انجام نمی‌دهد زیرا سیاه حرکت *8...♗g4* را انجام خواهد داد)

8...♕xb2 9.♕c8+ ♔e7 10.♘xd5+!

که به نفع سفید است.

مسابقهٔ اسمیسلوف ـ پاخمان (المپیاد دوازدهم، مسکو سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت **11...cxd5** (حرکات **7.♗a4**، **6...h6** انجام شده بود)

12.♕c1 ♕b4+ 13.♔e2! ♕b5+ 14.♔f3 ♕d7 15.♗xf6+ ♔xf6 16.g3 ♕f5+ 17.♔g2 ♗d6 18.♕d1 g6 19.♗d3 ♕e6 20.♖b1 ♘c6 21.♖xb7

و برتری مادی سفید افزایش یافت.

بنابراین بعد از حرکت 7.♕f3 سیاه مجبور به عقب بردن فیل خود می‌شود و به سفید اجازه می‌دهد تا طرح خود را به اجرا درآورد. در مسابقهٔ سوئتین ـ زاکس (مینسک، سال ۱۹۵۷) بازی چنین ادامه یافت:

7...♗g6 8.♗xf6 ♕xf6

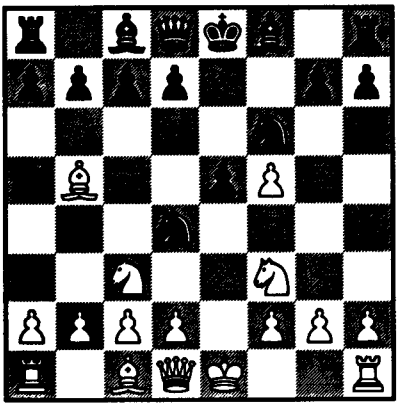
(حرکت *8...gxf6* حرکت بهتری نیست زیرا با حرکت *9.♘e2!* و سپس در ادامه با *o-o-o* یا *♘g3* پاسخ داده می‌شود)

9.♕xf6 gxf6 10.♖c1 ♘d7 11.♘g-e2 ♗d6 12.h4 h5 13.g3 ♗f5 14.f3! ♖g8 15.♔f2 ♔e7 16.♘f4 ♗xf4 17.gxf4 ♘b6 18.♗e2 ♖g7 19.♖h-g1 ♖a-g8 20.♖xg7 ♖xg7 21.♗f1! ♘d7 22.♘e2!

اکنون سفید برتری قاطعی دارد. سیاه نمی‌تواند مانع انتقال اسب به خانه *g3* شود زیرا حرکت *22...♗d3?* او حرکت *23.♘g3* سفید را درپی خواهد داشت و نمی‌تواند حرکت *23...♗xf1* را انجام دهد زیرا سفید حرکت *♘f5+!* را در چنته دارد.

مثال آموزندهٔ دیگری را می‌توان در واریانت تندوتیزی از روی لوپز دید.

3...f5 4.♘c3 ♘f6 5.exf5 ♘d4



می‌توان گفت سفید با تلاش برای حفظ پیادهٔ اضافی خود چیزی را به‌دست نمی‌آورد. در بازی بولسلاوسکی ـ تولوش و تال ـ اسپاسکی (مسکو، سال ۱۹۵۷) می‌توان این موضوع را به‌خوبی مشاهده کرد. بازی اول چنین ادامه یافت.

6.♗a4 ♗c5 7.d3 o-o 8.o-o d5 9.♘xe5 ♗xf5 10.♗g5 ♕d6 11.♖e1 c6 12.♗h4 ♖a-e8

اکنون سیاه ابتکار عمل بادوامی را در جناح شاه به‌دست آورده است که جبران پیادهٔ اضافی سفید را می‌کند. بعد از حرکات

13.♗g3 ♕d8 14.♘e2 ♖xe5! 15.♗xe5 ♗g4 16.♕d2 ♘xe2+ 17.♖xe2 ♗xe2 18.♕xe2 ♘e4!

سفید فقط قادر به کسب برابری در مهره‌ها

گردید.

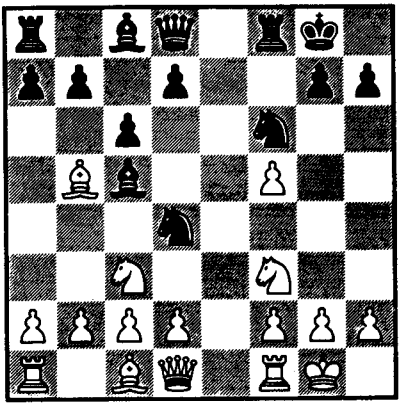
در بازی دوم (تال-اسپاسکی)، سفید به بازی خود چنین ادامه داد:

6.♘xe5 ♗c5 7.o-o o-o 8.♘f3 c6 9.♘xd4? ♗xd4 10.♗d3 d5 11.♘e2 ♗e5 12.♘g3 ♘e4! 13.♗xe4 dxe4 14.d3 exd3 15.♕xd3 ♕xd3 16.cxd3 ♗xg3 17.hxg3 ♗xf5

که باز بازی به تساوی کامل منجر شد.

سفید نباید درپی آن باشد که پیادهٔ اضافی خود را به هر قیمت حفظ کند. به عقیدهٔ ما، تنها طرح موثر محدود کردن ابتکار عمل سیاه در جناح شاه است. واریانت زیر نیز ارزش بررسی را دارد.

6.♘xe5 ♗c5 7.o-o o-o 8.♘f3



...c6 9.b4! ♘xf3+10.♕xf3 ♗xb4 11.♗d3!...

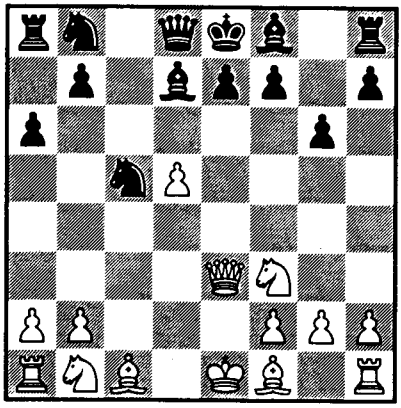
سفید باید بتواند پیادهٔ *f5* خود را که بازی متقابلش حول آن جریان دارد، حفظ کند.

این نوع تحلیل که در آن طرحهای مشخص دو شطرنجباز از همان نخستین حرکات درنظر گرفته می‌شود، همیشه باید مکمل اصول اساسی گشایش باشد. بدون چنین تحلیلی، شیوه بازی یک شطرنجباز، شیوه‌ای مکانیکی خواهد بود.

آلخین نخستین قهرمان روسی جهان از دست دادن بی‌دلیل تمپ را در مرحلهٔ گشایش نادرست می‌خواند. او در این‌باره چنین نوشت: "بازیکن تنها هنگامی باید تن به از دست دادن زمان بدهد که در ازای آن امکان کنترل کردن نقاط مهم را به‌دست آورد." نمونهٔ چنین رویکرد مشخصی را در شروع بازی **آلخین- ولف** (پیستیان، سال ۱۹۲۲) می‌توان دید.

1.d4 d5 2.♘f3 c5 3.c4 cxd4 4.cxd5 ♘f6 5.♘xd4 a6? 6.e4! ♘xe4 7.♕a4+ ♗d7 8.♕b3 ♘c5 9.♕e3 g6 10.♘f3

در این مثال اصل صرفه‌جویی در زمان در مرحلهٔ گشایش تابع مصالح مشخص پوزیسیونی است. تذکر آلخین، حاوی نکات بسیار آموزنده‌ای است. او می‌نویسد: "این به‌دست آوردن زمان [یا در نگاه اول از



پوزیسیون بعد از *10.♘f3*

کف‌دادن آن! آ. سوئتین] سفید را قادر می‌سازد تا مانع حرکت *10...♗g7* سیاه و به‌دنبال آن حرکت *o-o*...گردد. شاه سیاه در مرکز به‌دام افتاده است و سفید بُه زودی حملهٔ تعیین کننده‌ای را آغاز می‌کند. تاحدی شروع این بازی به جهاتی یادآور بازی من دربرابر روبینشتاین (لاهه، سال ۱۹۳۱) است. این بازی چنین شروع شد:

1.d4 d5 2.♘f3 e6 3.c4 a6 4.c5 ♘c6 5.♗f4 ♘g-e7 6.♘c3 ♘g6 7.♗e3! b6 8.cxb6 cxb6 9.h4 ♗d6

(حرکت *9...h6* حرکت بهتری است)

10.h5 ♘g-e7 11.h6! g6 12.♗g5 o-o 13.♗f6!

در هردو مورد سفید با انجام چند حرکت توسط یک سوار، یک برتری را حفظ می‌کند (از یازده حرکت چهارحرکت با وزیر و سه حرکت با اسب بود). امکان انجام چند حرکت با یک مهره در مرحله گشایش تنها با اتخاذ تاکتیک اشتباه از سوی حریف فراهم آمد. چنین امکانی باید از همان حرکات نخستین، با قدرت ازبین می‌رفت."

بازی **آلخین ـ ولف** چنین ادامه یافت:

10...♕c7 11.♕c3! ♖g8 12.♗e3 b6 13.♘b-d2 ♗g7 14.♗d4 ♗xd4 15.♕xd4

اکنون سفید برتری پوزیسیونی خیره‌کننده‌ای به‌دست آورده است.

در مرحله گشایش اعمال کنترل شدید بر خانه‌های مرکزی یک امتیاز مهم پوزیسیونی به‌شمار می‌آید زیرا حرکت آزادتر مهره‌ها را تضمین می‌کند اما نباید پیش از موقع خانه‌های مرکزی را تسخیر کرد؛ مثلاً در مسابقه‌های **پیلزبری ـ چیگورین** و **نیمزویچ ـ سالوه** که در فصل اول به آن اشاره شد، مرکز پیاده‌ای که سوارها از آن حمایت نمی‌کردند تضعیف شد و از بین رفت. درهر دومورد دلیل انهدام مرکز پیاده‌ای تکیه کردن بر برتریهای پوزیسیونی و دست کم گرفتن کیفیت‌های پویای نبرد گشایشی بود.

III ـ گسترش نیروها در گشایش

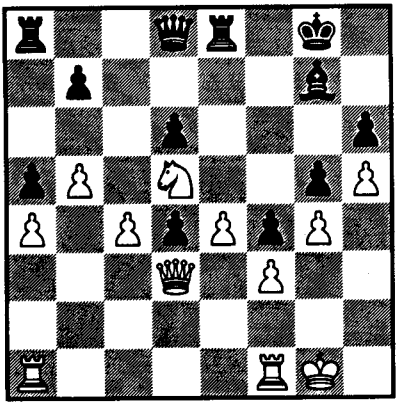
آرایش موزون و هدفمند سوارها و پیاده‌ها نقش مهمی در سراسر بازی ایفا می‌کند. بدون چنین آرایشی هیچ طرح استراتژیکی به اجرا درنمی‌آید و به هیچ هدفی نیز نمی‌توان رسید.

هماهنگی نیروها را به‌طور اجمالی می‌توان به دو گونه اصلی تقسیم کرد ۱) *هماهنگی ایستا یا هماهنگی پوزیسیونی* که دلالت بر برتریهای معین پوزیسیونی می‌کند (مانند مرکز پیاده‌ای قوی، خانه‌های ضعیف در پوزیسیون حریف، برتری در مهره‌ها و...) و ۲) *هماهنگی پویا* که بازیکن را قادر به دگرگونی موقعیت در صفحه می‌کند.

معمولاً یک شطرنجباز هنگام ارزیابی پوزیسیون، ابتدا جنبه‌های ایستای آن را بررسی می‌کند. سپس به تحلیل جزئیات جنبه‌های پویای پوزیسیون به‌وسیله واریانت‌های مشخص می‌پردازد. تنها پس از بررسی این دو جنبه می‌توان به درستی دربارهٔ پوزیسیون داوری کرد.

بیشتر اوقات برتری پوزیسیونی امکانات بهتری دراختیار بازیکن قرار می‌دهد و او را قادر می‌سازد پوزیسیون را به نفع خود تغییر دهد. در چنین مواردی، برتریهای پوزیسیونی اهمیتی *واقعی* دارد (مثلاً مرکز پیاده‌ای قوی، حمله به جناحها را ممکن می‌سازد و یا اشغال خانه‌های ضعیف در پوزیسیون حریف، آزادی حرکت سوارهای او را محدود می‌کند و منجر به کسب برتری در مهره‌ها می‌شود و...)

بدین‌سان مثلاً در این پوزیسیون از بازی **آرونین ـ آرونسن** (مسکو، سال ۱۹۵۷)



سفید آشکارا از برتری چشمگیر پوزیسیونی برخوردار است. سیاه نمی‌تواند مانع پیشروی حریف خود شود که در فضا برتری داشته و صاحب اسبی قوی در مرکز است. درحالیکه فیل "بد" سیاه یکسره از تحرک باز مانده است.

بازی اینگونه ادامه یافت:

1.b6!

(با این حرکت سفید راهی برای نیروهایش

در پوزیسیون سیاه می‌گشاید)

♖c8 2.♘c7 ♖e7 3.♖a-b1 ♕d7 4.♖b5! ♖e5 5.♘d5 ♖c5 6.♖f-b1 ♖exd5

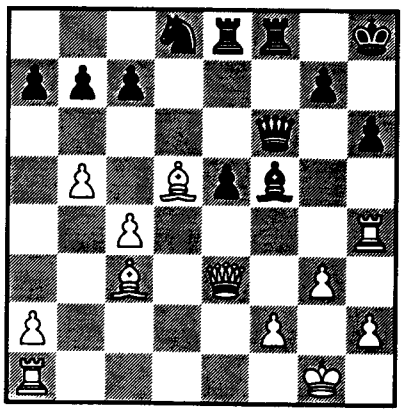
(سیاه دربرابر حرکات تهدیدکنندهٔ *7.♖xc5 dxc5 8.♖b5* دفاعی نداشت و پیاده‌ای را از دست می‌داد)

7.exd5 ♖c8 8.♖e1! ♖e8 9.♖e4

اینک سیاه شکست را می‌پذیرد.

در این مثال برتری پوزیسیونی سفید، تاثیر قاطعی بر نتیجه بازی گذاشت زیرا سیاه را از انجام هرنوع بازی متقابلی محروم ساخت. با این حال مواردی نیز وجود دارد که برتری پوزیسیونی ارزش واقعی ندارد و دربرابر جدالی پویا رنگ می‌بازد. مثالهای زیر آموزنده هستند.

در بازی آرونسن ـ تال



(مسکو، سال ۱۹۵۷)، این پوزیسیون که در ظاهر به نفع سفید است پس از ۲۱ حرکت شکل گرفته است.

سفید دارای برتری در فضاست و فیل‌هایش پوزیسیون سیاه را مورد تهدید قرار داده‌اند. سفید برای بهره بردن از پوزیسیون خود، حرکت به‌ظاهر طبیعی **22.f4?** را انجام داد (این حرکت در ظاهر حرکتی قوی است اما درواقع اشتباه مهمی ازکار درمی‌آید. سفید امکانات پنهان پوزیسیون را نمی‌بیند ولی درعوض حریفش به این امکانات پی می‌برد) **22...exf4!** (کنون سیاه می‌داند که پاسخ حرکت *23.♕xe8?* حرکت *23...♕b6+* است و حرکت *23.♗xf6* با ادامهٔ *23...fxe3 24.♖xh6+ ♗h7* پاسخ داده می‌شود. حاصل، بازی بهتری برای سیاه است. از سوی دیگر ادامهٔ *22...c6 23.fxe5! cxd5 24.exf6!* برای سیاه بد بود)

23.♕d2 ♕b6+!

حرکتی بسیار زیبا که بینش سیاه را نسبت به جنبه‌های پویای پوزیسیون نشان می‌دهد. سیاه فیل وزیر سفید را وسوسه می‌کند که از دفاع خانهٔ *e1* دست بشوید. به این ترتیب سفید در آن نقطه دچار ضعف تاکتیکی می‌شود.

24.♗d4 ♕g6 25.♕xf4 ♔h7

(سیاه باید دربرابر تهدید +♖xh6 از خود دفاع کند)

26.♕xc7

(لحظهٔ بحرانی فرا می‌رسد. سفید پیاده‌ای را تصاحب کرده و ظاهراً" برتری ملموسی به‌دست آورده است. اما اکنون امکانات پنهان در پوزیسیون سیاه کاملاً" آشکار می‌شود.

26...♗b1!!

(حرکتی درخشان که سیاه باید زودتر به آن پی می‌برد. به‌نظر می‌رسد که سفید ناتوان ازمقابله با حملهٔ حریف به جناح شاه خود است. نیروهای سفید پراکنده شده‌اند و پیوندشان با جناح شاه قطع گردیده است. رخهای سفید به‌ویژه بد جا گرفته‌اند. یکی در خانه *h4* است و دیگری با حرکت آخر سیاه محبوس شده است)

27.♗e5

(برای اینکه از حرکت +♖e1 ...27 جلوگیری کند)

27...♘e6!

پی بردن به اینکه چگونه سوارهای سیاه جان می‌گیرند و "برتریهای ایستای" سفید معنای خود را از دست می‌دهند، آموزنده است.

28.♕d6 ♕f5 29.♗f4 ♘g5
30.♕b4 ♗e4 31.♗xe4 ♖xe4
32.♖f1 ♖e2 33.♕d6 ♖xa2

(سیاه از دام *33...♘h3+ 34.♖xh3 ♕xh3 35.♕d3+* می‌پرهیزد)

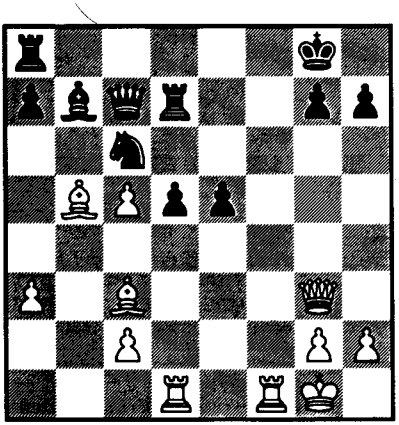
34.♕d5 ♕c2 35.c5 ♖d8!

ظرافتی که به آن نیاز دارد؛ اگر سیاه حرکت *35...♖e8* را انجام می‌داد سفید می‌توانست با حرکت *36.♖xh6+!* به آن پاسخ دهد)

36.♗d6 ♖e8

سیاه بر حریف خود غلبه می‌کند.

در بازی **نجمدینوف ـ تال** (مسکو، سال ۱۹۵۷) سیاه از برتری آشکاری در مرکز به‌لحاظ تعداد مهره‌ها برخوردار است و چنین به‌نظر می‌رسد که چشم‌انداز بهتری پیش روی دارد.



ولی درواقع سیاه ازلحاظ استراتژیک بازی را باخته است زیرا نه‌تنها پوزیسیون او در

مرکز اهمیت واقعی ندارد بلکه نقطه‌ضعفی دائمی را سبب می‌شود که می‌تواند هدف حملهٔ سفید قرار گیرد. سوارهای سفید در هماهنگی باهم عمل می‌کنند (برخلاف سوارهای سیاه) و سیاه هرگز نمی‌تواند دوباره آنها را سازمان دهد. بازی چنین ادامه یافت:

22.♖f2 ♖e8

(سیاه خود را درگیر یک زوگ زوانگ عجیب پوزیسیونی می‌بیند که او را از انجام یک بازی متقابل فعال بازمی‌دارد، مثلا بعد از حرکت *22...d4* ممکن است بازی اینگونه ادامه یابد *23.♗c4 ♔h8 24.♖d-f1* درعین حال یافتن دفاع دیگری دربرابر تهدید سفید *23.♗xc6 ♕xc6 24.♕xe5* کار آسانی نیست)

23.h3 ♗a8

سیاه به اجبار به این حرکت تن درمی‌دهد. حرکت *23...d4* باز حرکت بدی است زیرا حرکات

24.♗c4+ ♔h8 25.♖d-f1 ♕c8 26.♖f7 ♖xf7 27.♖xf7 ♖g8 28.♗d2

را درپی خواهد داشت. به این ترتیب سفید امکان حمله‌ای قدرتمند را به‌دست می‌آورد

24.♗a4 ♗b7 25.♔h1 ♗a8 26.♖f5

(سفید عملیاتی فعال را آغاز می‌کند)

26...e4

(معنای این حرکت تن دادن به شکست است. هرچند ادامهٔ بهتری نیز ممکن نبود مثلا"

26...g6 27.♗xc6 ♕xc6 28.♖fxd5 ♖f8 29.♗d4

یا

26...d4 27.♗b3+ ♔h8 28.♖d-f1 ♕d8 29.♖f7 ♖xf7 30.♖xf7 ♖g8 31.♗d2 e4 32.♗g5 ♕e8 33.♖c7 ♖f8 34.♗f6!

و...)

27.♕xc7 ♖xc7 28.♖fxd5 e3 29.♖d7 e2 30.♗b3+ ♖e6 31.♗xe6+ ♔f8 32.♗xg7+

سیاه تن به شکست می‌دهد.

در تمام این مثالها بازی متقابلی که مبتنی بر هماهنگی نیروهاست، بسیار بیشتر از برتری ظاهری پوزیسیونی حریف ارزش دارد. بدیهی است که این هماهنگی پویا عامل بسیار مهمی در ارزیابی هر پوزیسیون است. برتریهای ایستا (برتری پوزیسیونی) تنها هنگامی مهم به‌شمار می‌روند که تداوم امکانات پویا را تضمین کند. هماهنگی ایستا فقط بخشی از هماهنگی پویا را تشکیل می‌دهد. هماهنگی پویا خصیصه‌های

آشکار و پنهان هر پوزیسیونی را دربر می‌گیرد.

هماهنگی را تنها هنگامی می‌توان موزون و هدفمند دانست که در جدالی پویا دوام آورد. تاکید بر این نکته ضروری است که وجود (یا نبود) هماهنگی را تنها با تحلیل مشخص می‌توان دریافت. از این رو در طی بازی (یا در موقع تحلیل) بازیکن باید بیش از همه به محاسبه واریانت‌های پیچیده بپردازد و ملاحظات کلی را صرفاً به‌عنوان اصول راهنما درنظر گیرد.

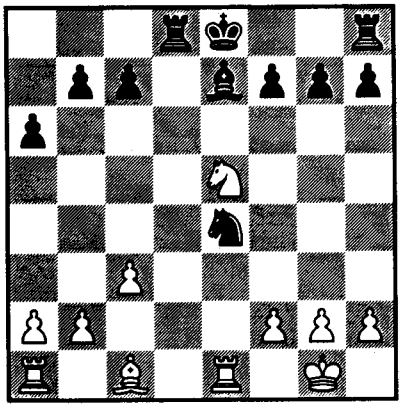
معمولاً در مرحلهٔ گشایش نخستین نشانه‌های الگوی خاص گسترش جلوه‌گر می‌شود. نخستین وظیفه یک بازیکن بسیج سوارهاست. بدون این کار تحقق هماهنگی ناممکن است. افزون بر توجه به جاگیری فعال سوارها، قدرت مانور و گسترش آنها، ابتدائاً باید درپی ایجاد هماهنگی موزون و هدفمند میان سوارها بود.

بدیهی است که گسترش سریع سوارها و قرار دادن آنها در پوزیسیونی فعال، پیش‌درآمدی مهم بر ایجاد هماهنگی است، اما نباید گسترش را بدون هدف و به‌طور کلیشه‌ای انجام داد. این موضوع بخصوص در سیستمهای مدرن گشایشی که به تازگی موردتحلیل دقیق قرارگرفته‌اند، اهمیت‌دارد. امروزه بسیاری از ساختارهای گشایشی آشنا از نو بررسی می‌شوند تا شاید بتوان در آنها امکانی برای بهره‌گیری از ناهماهنگی پنهان میان سوارهای حریف را یافت. مثال زیر آموزنده است. در **روی‌لوپز** بعد از

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.c3 ♗d7 6.d4 ♘f6 7.o-o

قاعده بر این است که سیاه می‌تواند با حرکت **7...♘xe4** به برابری دست یابد. درحقیقت بعد از واریانت اجباری

8.♖e1 ♘f6 9.♗xc6 ♗xc6 10.dxe5 dxe5 11.♕xd8+ ♖xd8 12.♘xe5 ♗e4 13.♘d2 ♗e7 14.♘xe4 ♘xe4



چنین به‌نظر می‌رسد که سیاه پوزیسیون را ساده کرده است و توانسته فشار سفید در مرکز را خنثی نماید. کافی است سیاه به قلعه

برود تا گسترش خویش را کامل کند. با این حال تحلیل‌گران روسی به تازگی حرکت غیرمنتظره‌ای را یافته‌اند که قضاوت درمورد این پوزیسیون و کل واریانت را یکسره تغییر می‌دهد:

15.♗h6!!

این حرکت، نخستین بار در بازی **گلر-ولتماندر** (گورکی، سال ۱۹۵۴) انجام شد. سفید راهی برای بهره‌برداری پویا از اندک ناهماهنگی سوارهای سیاه پیدا کرده است (رخهای سیاه هنوز با یکدیگر ارتباط ندارند، شاه در تیررس مرکز است و یکی از سوارهای سبک در ستون e بی‌دفاع است)

سفید با توجه به ضعف تاکتیکی پیادهٔ g7 سیاه، گسترش خویش را با به‌دست آوردن یک تمپ کامل کرده و سوارهای خود را هماهنگ می‌سازد. سیاه دست کم ناچار خواهد شد که به‌ضعف مهمی در ساختار پیاده‌ای خود تن دردهد. بازی **بولسلاوسکی - اسلیوا** (کراکوف، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

15...♘xc3

این ادامه کمی بهتر است:

15...gxh6 16.♖xe4 o-o 17.♘c6! bxc6 18.♖xe7

16.♗xg7 ♖g8 17.♘c6 bxc6 18.♗xc3 ♖g6 19.♖e4 ♔f8 20.♖a-e1 ♗f6 21.♗b4+!

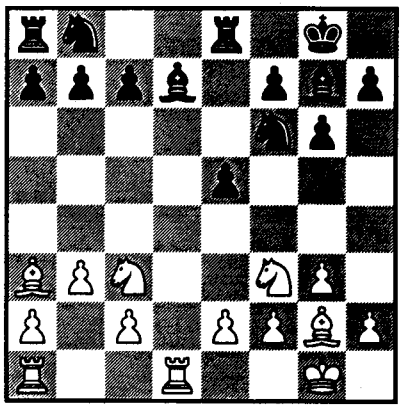
و سفید بازی را می‌برد.

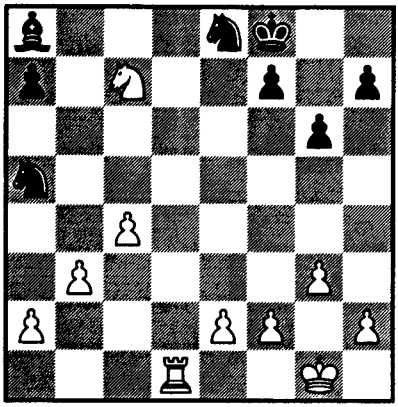
با دقت دوباره در این پوزیسیون حساس باید گفت که گسترش سیاه به شیوه‌ای کلیشه‌ای صورت گرفته است. سیاه تلاش چندانی برای هماهنگ ساختن سوارهایش انجام نداده و تنها به پیگیری اصول عام بسنده کرده است. اینچنین است که نظام بازی سیاه درهم فرو می‌ریزد.

اساساً" هدف از انجام پژوهش‌ها در زمینهٔ گشایشهای مدرن، یافتن راههایی برای ازبین بردن هماهنگی نیروهای حریف است. از اینرو بازی تاکتیکی نقش مهمی در نبرد گشایشی دارد. در بازی **خولموف - خاسین** (مسکو، سال ۱۹۵۷) به‌خوبی می‌توان مثالی برای این گفته را یافت:

1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 o-o 5.o-o d6 6.b3 e5 7.dxe5 dxe5 8.♗a3 ♕xd1 9.♖xd1 ♖e8 10.♘c3

سیاه که خطری را احساس نمی‌کند حرکت گسترشی کلیشه‌ای **10...♗d7** را انجام می‌دهد.





سفید به یک آن، پاسخ تاکتیکی حرکت سیاه را می‌دهد؛ حرکت **11.♘xe5!** سفید یک حرکت درخشان است. با ترکیبی قدرتمند هماهنگی سوارهای سیاه را یکسره برهم می‌زند.

11...♖xe5 12.♗xb7 ♗c6 13.♗xa8 ♗xa8 14.♖d8+ ♖e8 15.♖a-d1 ♘c6 16.♖xe8+ ♘xe8 17.♘d5 ♗f8 18.♗xf8 ♔xf8 19.c4 ♘a5 20.♘xc7!

یک ضربهٔ تاکتیکی تازه که درنهایت اثری از هماهنگی بین سوارهای سیاه باقی نمی‌گذارد:

21...♘xc7 22.♖d7! ♘a6 23.♖xa7

به این ترتیب سفید پیروز می‌شود.

اغلب پوزیسیون بد سوارهای تنها، ساختار پیاده‌ای نامطلوب، پوزیسیون فشرده و ضعفهای دیگر یک شطرنجباز به حریف فرصت می‌دهد تا هماهنگی پوزیسیونی او را برهم بزند. (به مثالهای ارائه شده در صفحات ۵۳ - ۵۰ رجوع کنید). بی‌سبب نیست که بازیکن در همه حال باید درپی ایجاد هماهنگی فعال بین نیروهای خود باشد.

مثلاً" واریانت زیر از **روی‌لوپز** برای سیاه به‌درستی واریانت نامطلوبی است.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 ♘a5 9.♗c2 c5 10.d3 ♗g4? 11.h3 ♗h5 12.♘b-d2 o-o 13.g4 ,...

سفید فیل وزیر سیاه را برای مدت طولانی از بازی دور می‌سازد و برتری آشکاری در هردو جناح به‌دست می‌آورد. در واریانت‌های دیگر روی‌لوپز وضعیت‌های مشابهی پیش می‌آید.

در گشایش‌های مدرن گاه پوزیسیونهایی پدید می‌آید که در آن یکی از شطرنجبازان از برتری‌های پویا و شطرنجباز دیگر از برتریهای ایستا برخوردار است. تنها هنگامی می‌توان بخت‌های دو شطرنجباز را یکسان دانست که برتریها و ضعف‌های یک پوزیسیون مشخص با یکدیگر درتعادل باشند. برای مثال می‌توان اقتدار حریف را با وارد آوردن فشار موثر بر آن جبران کرد. تن دادن به قربانی پیاده‌ای در مرحلهٔ گشایش را با گسترش بهتر پاسخ گفت و...

به‌طور خلاصه می‌توان گفت وظیفهٔ اصلی در مرحلهٔ گشایش ایجاد هماهنگی موزون بین سوارهاست. ضمن آنکه بازیکن باید طرحهای استراتژیک در مرحلهٔ وسط بازی را مدنظر داشته باشد، سعی کند ابتکار عمل را در دست گیرد و مانع اجرای طرحهای حریف خود شود.

۱۷ـ جایگاه کنونی تئوری گشایش

تئوری گشایش در پیوندی تنگاتنگ با مرحلهٔ وسط بازی رشد می‌کند. اکنون دیگر چند صباحی است که مطالعهٔ تئوری گشایش راه را به روی مطالعهٔ مرحله وسط بازی گشوده است؛ مرحله‌ای که منطقاً" ازپی گشایش می‌آید. این وضعیت به وضوح نشان دهندهٔ منطق شطرنج است. مراحل متفاوت بازی با یکدیگر به‌طور ارگانیک پیوند دارند گرچه هرکدام از اهمیتی خاص برخوردارند و اهدافی اساسی پیش روی دارند.

پژوهش درمورد تئوری گشایش و تکنیک‌های مدرن بازی گشایشی در سطح بسیار بالایی، حتی در مقایسه با دهه‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰، قرار دارد. دلیل اصلی این امر، پیشرفت مکتب شطرنج شوروی در سالهای اخیر است. نبرد گشایشی هر روز پویاتر می‌شود. امروزه جنبه‌های ناب پوزیسیونی ساختارهای گشایشی و نیز ارزیابی تقریبی امکانات دو طرف براساس اصول عام بسیار کمتر مورد تاکید قرار می‌گیرد.

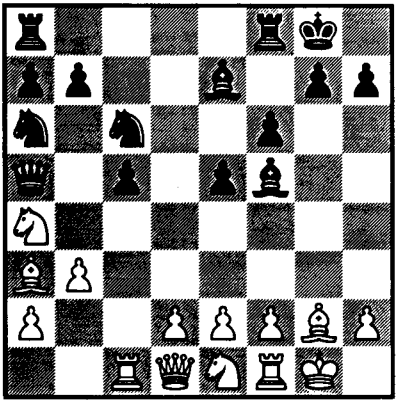
تحلیل‌های مدرن درپی طرحی مشخص برای عملیات آتی در مرحلهٔ وسط بازی می‌باشندنه‌صرفاً" ساختارهایی‌که‌ازنقطه‌نظر پوزیسیونی مهم به‌نظر می‌رسند. از آنجا که تحقیقات مدرن بر جنبه‌های پویای ساختارهای گشایشی تاکید دارند، ویژگی‌های هر پوزیسیون باید به تفصیل مورد بررسی قرار گیرد. از این رو رویکرد

تازه‌ای به نقش زمان در شطرنج (پیوند تمپ با اندیشهٔ مشخص) صورت می‌گیرد که اغلب دگرگونی موثر ساختارهای به‌ظاهر خشک پوزیسیونی را امکان‌پذیر می‌سازد. این، مسأله پیچیده‌ای است و ما تنها می‌توانیم چند نمونه از این رویکرد جدید را ارائه دهیم؛ دیدگاهی که در سالهای اخیر منجر به تغییرات ریشه‌ای در ارزیابی بسیاری از سیستمهای گشایشی شده است.

در سال ۱۹۳۱، بوتوینیک، سیستمی را برای بازی سیاه در **گشایش انگلیسی** ابداع نمود. هدف او برپا ساختن یک مرکز پیاده‌ـ سوار قوی بود:

1.c4 c5 2.♘c3 ♘f6 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 ♘c7 6.♘f3 ♘c6 7.o-o e5 8.b3 ♗e7 9.♗b2 o-o 10.♖c1 f6 11.♘e1 ♗f5 12.♘a4 ♘a6 13.♗a3 ♕a5

بی‌آنکه به‌بحث درمورد ارزیابی کلی این سیستم که ازنظر بوتوینیک در سال ۱۹۳۸ به‌نفع سیاه است بپردازیم، یک نکته را مورد بررسی قرار می‌دهیم. در این پوزیسیون (و پوزیسیونهای مشابه) بوتوینیک اعتقاد داشت که "تعویض ضدپوزیسیونی *14.♗xc6* باعث تضعیف ستون c سیاه می‌شود ولی به سیاه با دو فیل قوی‌اش [تاکید از من است. آ. سوئتین] امکان خوبی برای حمله به جناح بی‌دفاع شاه سفید را می‌دهد"



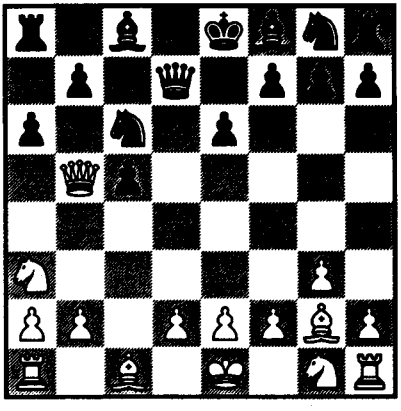
پوزیسیون بعد از *13...♕a5*

در آن هنگام، درستی این قضاوت (در واقع طرز عمل این نوع پوزیسیون) نه در بازیها و نه در تحلیل مورد بررسی قرار نگرفته بود. امروزه به یقین می‌توان گفت که فشارهای سفید بر پیاده‌های دوبل ستون c دربرابر تضعیف جناح شاه سفید و دادن برتری دو فیل به سیاه، بسیار موثرتر است. تکنیک این طرح کامل شده است و امروزه استادان اندکی یافت می‌شوند که آزادانه "برتری" اغواکننده ولی مشکوک سیاه را بپذیرند.

بی‌شک بوتوینیک در ارزیابی خویش از این پوزیسیون تجدیدنظر کرده است. او در

مسابقهٔ تازه‌تر با گلدنوف (مسکو، سال ۱۹۵۲) تعمداً چنین ضعفی را در ساختار پیاده‌ای حریف پدید آورد.

1.c4 e6 2.g3 d5 3.♗g2 dxc4 4.♕a4+ ♕d7 5.♕xc4 c5 6.♘a3 ♘c6 7.♕b5! a6?



سیاه باید حرکت *7...♘b4!* را انجام می‌داد. اکنون سفید طرح خویش را به‌اجرا درمی‌آورد.

8.♗xc6! bxc6

(اگر سیاه حرکت *8...axb5* را انجام می‌داد آنگاه سفید با حرکت *9.♗xb5* پیاده‌ای از او می‌گرفت)

9.♕a4 ♖b8 10.♘f3 f6 11.d3 ♘e7 12.♘c4!

سفید که خانه‌های قوی را دراختیار قرار گرفته است برتری آشکاری به‌دست می‌آورد.

در سالهای ۱۹۴۰ و ۱۹۴۱ حرکت "رابینویچ" در دفاع سیسیلی (که ازقضا در آن زمان به‌ندرت انجام می‌شد) بسیار مورد تحلیل قرار گرفت.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.f3 e5 6.♘b5

اندیشهٔ نهفته در این حرکت بهره‌برداری از ضعف خانهٔ *d5* سیاه بود بعد از حرکات طبیعی

6...a6 7.♘5-c3 ♗e6 8.♘d5

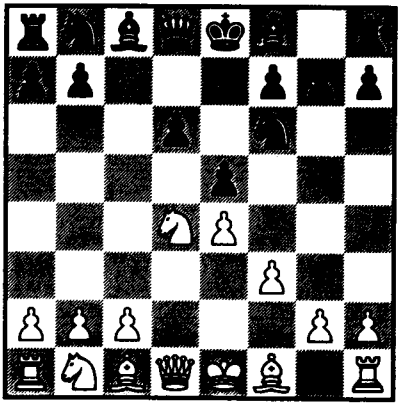
سفید درانتظار تعویض در خانهٔ *d5* است به این امید که بعداً از اکثریت پیاده‌ای در جناح وزیرش استفاده کند. این، بنیان تئوریک طرح سفید بود که در آن زمان بسیار نویدبخش به‌نظر می‌رسید.

جالب توجه است این است که حرکت **6.♘b5** از آن به‌بعد چندان مورد تحلیل قرار نگرفته است. ضرورت این کار اساساً با پیدایی واریانت بولسلاوسکی

(1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5)

برطرف‌گردید. این واریانت چالش مستقیمی علیه مفاهیم قدیمی از خانه‌های "ضعیف" در مرکز بود. امروزه بی‌آنکه تحلیلی در جزئیات صورت گرفته باشد، آشکار است

که مانور ♘d4-b5-c3-d5 یکسره ناهماهنگ با پویایی گشایش مدرن بوده و بنابراین قابل توصیه نیست. این مانور با هدف بهره‌برداری از یک برتری پوزیسیونی ناب (خانه *d5*) به بهای هدر دادن زمان زیاد صورت می‌گیرد.



باید دانست که امروزه در بسیاری از واریانت‌های **دفاع سیسیلی**، با چنین ساختار پیاده‌ای مرکزی، سیاه دست به تعویض در خانهٔ *d5* می‌زند زیرا این کار به نحو چشمگیری بازی او را ساده می‌کند. در چنین پوزیسیونهایی اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر سفید هیچگونه برتری واقعی به او نمی‌دهد. مثلاً در بازی **پولوگایفسکی - سیماگین** (مسکو، ۱۹۵۵) بعد از حرکات

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.g3 e5 7.♘d-e2 ♗d7 8.♗g2 ♗c6 9.o-o ♗e7 10.♘d5 ♗xd5 11.exd5 ♘b-d7 12.h3 o-o 13.♗e3 ♖a-c8 14.f4 exf4 15.♘xf4 ♘e5!

سیاه بازی متقابل بسیار خوبی در مرکز دارد درحالیکه اکثریت پیاده‌ای جناح وزیر سفید درحالتی ایستا باقی مانده است.

تا چند سال پیش واریانت‌هایی از **دفاع سیسیلی** که در آنها سفید می‌توانست دست به حرکت "سدکننده" *c4* بزند، برای سیاه بد پنداشته می‌شد. با این حال اخیراً بعد از حرکات

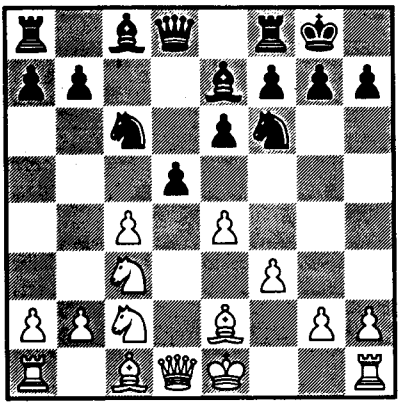
1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.f3

سیاه از انجام حرکت معمولی **5...e5** خودداری کرده و به سفید اجازه می‌دهد تا حرکت *c4* را انجام دهد. زیرا از این نکته آگاه است که امکانات خوبی برای درهم فروریختن مرکز سفید دراختیار دارد. این طرح نخستین بار در سال ۱۹۵۰ از سوی **سیماگین** ارائه گردید و به‌خوبی دربازی **ساخاروف-چوکایف** (تفلیس، سال ۱۹۵۶) به اجرا درآمد. بازی چنین ادامه یافت:

5...♘c6 6.c4 e6 7.♘c3 ♗e7 8.♘c2 o-o 9.♗e2 d5!

با این نفوذ به موقع درمرکز، سیاه ابتکار

عمل را در دست می‌گیرد. روشن است که



سفید زمان بیش از اندازه‌ای را صرف برپایی مرکز کرده و اکنون باید برای حفظ برابری در بازی زندهٔ سوارها به سختی مبارزه کند:

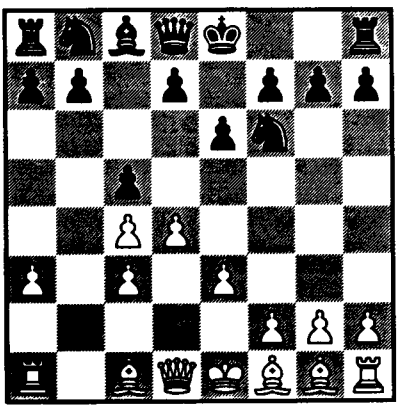
10.cxd5 exd5 11.♘xd5 ♘xd5 12.exd5 ♘b4! 13.♘xb4 ♗xb4+ 14.♔f1 ♖e8,...

که حاصل بازی خوبی از سوی سیاه است.

در واریانت زمیش از دفاع نیمزویچ برخی از نظریه‌پردازان عقیده داشتند که پس از حرکات

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.a3 ♗xc3+ 5.bxc3 c5 6.e3

سیاه باید قبل از هرچیز "برتری" دو فیل سفید را ازبین برد. ادامهٔ زیر که در دههٔ ۱۹۴۰ از سوی نظریه‌پردازان برجسته‌ای چون "بلاونتس" و "کنستانتینو پولسکی"



مطرح گردید درپی تحقق چنین هدفی است:

6...♕a5 7.♗d2 ♘e4

آنها براین باور بودند که سیاه با تعویض اسب دربرابر فیل به برابری می‌رسد.

بی‌جهت نبود که چنین تلاشهایی از سوی سیاه چندان دوام نیاورد. زمان باارزشی صرف خنثی کردن برتری پوزیسیونی غیرواقعی (برتری دوفیل) می‌گردد که ضرورتی ندارد. اگر سیاه به این شیوه عمل نماید، سفید فوراً هدف اصلی خویش یعنی استقرار یک مرکز پیاده‌ای قوی را در این سیستم تحقق می‌بخشد.

برای سیاه طرحی که اساس آن از سوی خود نیمزویچ مطرح گردید ولی در سالهای اخیر به جزئیات آن پرداخته شد، بسیار موثرتر است. این طرح شامل بازی متقابل

دربرابر پیاده‌های ستون c سفید و در همان حال مرکز پیاده‌ای سفید را سد می‌کند. به‌خوبی می‌توان این طرح را در بازی **گلر-سیماگین** (گورکی، سال ۱۹۵۴) دید. بازی از دیاگرام قبلی چنین ادامه یافت. **6...o-o**

(اما ?6...♕a5 نه زیرا حرکات

7.♗d2 ♘e4 8.♘f3 o-o 9.♕c2 ♘xd2 10.♘xd2!

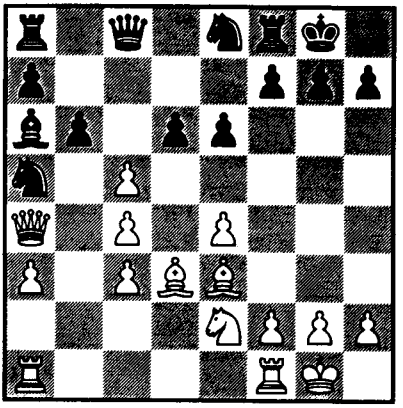
را به‌دنبال دارد و حرکت *f4* در ادامه این بازی به سفید برتری در مرکز را می‌دهد آنچنانکه در بازی **بوریسنکو-سوکولسکی** مسکو، سال ۱۹۵۶ روی داد)

7.♗d3 ♘c6 8.♘e2 b6 9.e4 ♘e8!

(حرکت *10.♗g5* تهدید کننده بود)

10.♗e3 ♗a6!

(سیاه پیگیرانه طرح اصلی خود را در حمله



به *c4* دنبال می‌کند)

11.♕a4 ♕c8 12.o-o ♘a5 13.dxc5 d6!

این قربانی پیاده‌ای موقت، بهترین روش برای بهره‌برداری از ضعف جناح وزیر سفید است

14.cxb6 axb6 15.♕c2

(حرکت *15.♗xb6* حرکت بدی است زیرا حرکت *15...♘xc4* و تهدید قوی *♘b2!...* را درپی دارد)

15...♘xc4 16.♗xc4 ♗xc4 17.♖f-d1

(سفید باز هم نباید حرکت *17.♗xb6* انجام دهد زیرا این بار با پاسخ *17...♕a6!* سیاه مواجه خواهد شد)

17...b5 18.♘g3 ♕c6 19.♕d2 d5

حاصل، بازی خوبی برای سیاه است.

از مثالهای فوق می‌توان دریافت که چگونه رویکرد قدیمی در زمینهٔ گشایش (ارزیابی تقریبی بخت‌ها) جای خود را به دیدگاه جدید (تحلیل طرحهای مشخص که در آنها مرحلهٔ وسط بازی در پیوند با گشایش مورد بررسی قرار می‌گیرد) داده است. در پرتو تحلیل مشخص داوری‌هایی چون "تعویض ضدپوزیسیونی"، "تسخیر موجه پوزیسیونی فضا" و... در بسیاری

موارد اساساً" کاربردی ندارند. معنای این گفته آن نیست که رویکرد مدرن عناصر بازی پوزیسیونی را مردود می‌داند. این دیدگاه تنها مطالعهٔ عمیق‌تر هر شکل‌بندی گشایشی را طلب می‌کند تا ویژگیهای اصلی ولی غالباً" پنهان سیستم معینی را کشف نماید.

تحلیل چگونگی پیشرفت اندیشه‌ها پیرامون تئوری گشایش در ده بیست سال اخیر، نه‌تنها آشکارا نشان می‌دهد که مطالعهٔ مرحلهٔ گشایش با مطالعهٔ مرحلهٔ وسط بازی یکسره درهم آمیخته است بلکه اصول اساسی گشایش نیز درهر پوزیسیون خاص بار دیگر مورد بررسی قرار گرفته است.

اندیشه‌های مطرح شده پیرامون مرحلهٔ وسط بازی، درحقیقت مرحله‌ای که پوزیسیون گسترش کامل یافته است، بیش از پیش بر مرحلهٔ شروع بازی تاثیر می‌گذارند. نمونه این موضوع را در بازی **کرس - تولوش** (مسکو، سال ۱۹۵۷) می‌توان دید.

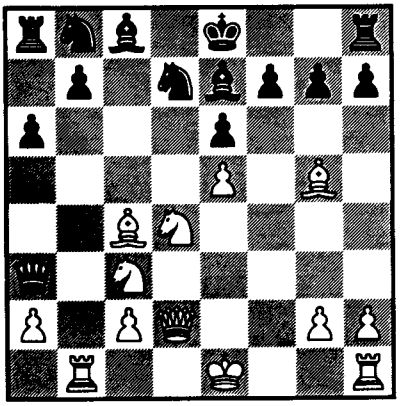
1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4 ♕b6

سفید بسیار پیش از تکمیل گسترش خویش، مبادرت به حمله‌ای تند در جناح شاه می‌کند. در پاسخ این حرکت، سیاه نیز به حمله متقابل جسورانه در جناح وزیر دست می‌زند.

8.♕d2! ♕xb2 9.♖b1 ♕a3 10.e5 dxe5!

(حرکت *10...♘f-d7* حرکت بدی است زیرا حرکت *10.f5!* را به‌دنبال دارد؛ مانند بازی **کرس - فودرر** در مسابقات اینترزونال گوتبورگ، سال ۱۹۵۵)

11.fxe5 ♘f-d7 12.♗c4! ♗e7



گسترش ادامه می‌یابد اما نبرد نیز تازه به اوج خود رسیده است. درنتیجه در هر حرکت گسترشی نه‌تنها باید ملاحظات عام گوناگون بلکه مهمتر تحلیل‌های مشخص طولانی را نیز درنظر گرفت. این موقعیت شاخص بسیاری از سیستمهای جدید گشایشی است. در اینجا حرکت *12...♕c5* بد است زیرا با حرکت *13.♗xe6!* پاسخ داده می‌شود که نتیجهٔ آن

حمله‌ای قوی به نفع سفید است.

13.♖b3 ♗xg5

(حرکت 3...♕c5 حرکتی قویتر بود. در این صورت بعد از حرکات

14.♘e4 ♗xg5 15.♘xg5 ♘xe5!

سیاه قادر به دفع حمله سفید می‌بود)

14.♕xg5 ♕e7?

(حرکت قویتر *14...♕c5!* است) اشتباه کوچکی از سوی سیاه به شکست او می‌انجامد. واقعه‌ای نمونه‌وار در این نوع نبرد گشایشی

15.♕xg7 ♕f8 16.♕g5 ♖g8
17.♕f4 ♘c5 18.o-o! ♕g7
19.♖f2 ♘b-d7 20.♘d5,...

سفید حملهٔ قاطعی دارد.

سیستم‌هایی نظیر آنچه که در مسابقهٔ کرس- تولوش به‌کار گرفته شد، از پویایی ویژه‌ای برخوردارند و مقابله با آنها نیاز به مهارت تاکتیکی بسیار و تحلیل دقیق و مشخص دارد.

از اینرو ازنظر آموزش، شکل‌بندیهای گشایشی را می‌توان به دو گروه تقسیم نمود:

۱) گروه اول شامل گشایشهایی است که با نبردی منظم برای در دست گرفتن کنترل مرکز آغاز می‌گردند. به‌نظر می‌رسد گسترش مقدم بر نبرد اصلی صورت می‌گیرد گرچه تاحد زیادی تابع شرایط مرحلهٔ وسط بازی است (این ویژگی نظام‌های متعددی است که به تازگی باب شده است). نبرد در سراسر صحنه و پیچیدگیهای تاکتیکی بعداً در مرحله وسط بازی شکل می‌گیرد و انتقال به مرحلهٔ وسط بازی معمولاً همزمان با تکمیل گسترش انجام می‌شود.

۲) گروه دوم گشایشهایی هستند که ویژگی‌شان نبرد تند تاکتیکی از همان نخستین حرکات است. در این نوع سیستم‌ها نبرد گشایشی اغلب در کل صحنه شدت می‌گیرد و مشخصهٔ آنها قربانی کردن مهره در مرحلهٔ گشایش است. در بسیاری از واریانت‌ها و سیستم‌های این گروه، انتقال به مرحلهٔ وسط بازی قبل از تکمیل گسترش انجام می‌شود.

از اینرو ویژگی گشایش‌های گروه نخست، تلاش برای هماهنگ ساختن سوارها و در همان حال گسترش سوارها منطبق با اصول گشایش است. در گشایش‌های نوع دوم هماهنگی درطی نبردی شدید به‌دست می‌آید و درستی اصول اساسی گشایش باید با تحلیلی دقیق از هر لحظهٔ مشخص بازی مورد سنجش قرار بگیرد.

با این حال ادامه‌های تند و تیز قبل از تکمیل گسترش را می‌توان تقریباً در بیشتر

گشایشها دید. این موضوع نه‌تنها در گشایشهای مدرن که در آن هردو شطرنجباز به هر قیمت تلاش می‌کنند تا از پیش آمدن تقارن جلوگیری نمایند (دفاعهای **سیسیلی، نیمزویچ و گرونفلد**) بلکه در بسیاری از گشایشهای متقارن (**دفاع کاروکان و گامبی وزیر**) نیز که نبرد اصلی معمولاً بعد از کامل شدن گسترش آغاز می‌شود، به‌چشم می‌خورد. (مثلاً

1.e4 c6 2.d4 d5 3.f3!? dxe4 4.fxe4 e5 5.♘f3! ♗e6!

و یا

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 c5 5.cxd5 cxd4!?

از اینرو نخستین حرکات، که نام گشایش براساس آن تعیین می‌شود، امکانات مرحلهٔ گشایشی بازی را محدود نمی‌سازد. در هر سیستم معمولاً می‌توان راههای "آرام" گسترش و موقعیت‌های تند با نبرد تاکتیکی مشخص در گشایش را یافت.

طرح مشخص بعد از اینکه بسیج سوارها تاحدودی انجام شد، یعنی بعد از چند حرکت ضروری گشایشی، شکل می‌گیرد. این امر به‌میزان بسیاری به اهدافی که دو شطرنجباز درپی آن هستند بستگی دارد؛ درحقیقت به شیوه‌ای که برای بازی درمرحله گشایش برمی‌گزینند.

از آنجا که این دو نوع شکل‌بندی گشایشی اساساً با یکدیگر تفاوت دارند، به‌طور جداگانه نیز در فصلهای سوم و چهارم مورد بررسی قرار می‌گیرند.

همانطور که پیش از این تاکید گردید، نبرد گشایشی نبردی بسیار پیچیده و ازلحاظ امکانات بسیار غنی است. اغلب اتفاق می‌افتد که سیر مبارزه در واریانتی معین حتی در مرحلهٔ گشایش یکسره دگرگون شود. عوامل متعددی باعث چنین دگرگونی می‌شود: نوع مرکزی که برپا شده، خانه‌های ضعیف، تحرک سوارها، ساختار پیاده‌ای در جناحها و... از جملهٔ این عوامل هستند اما باید یکبار دیگر خاطرنشان سازیم که مهمترین عامل در شکل‌گیری مسیر گشایش، هدفهایی است که دو شطرنجباز درپی تحقق آن هستند؛ وضعیتی که نشان‌دهندهٔ کیفیت پویای نبرد گشایشی است.

فصل سوم
نبرد برای دراختیارگرفتن مرکز درگشایش‌های مدرن

ملاحظات عمومی

در این فصل به بررسی آن ساختارهای گشایشی خواهیم پرداخت که هماهنگی در آنها ازطریق فرآیند نبردی منظم برای در دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی فراهم می‌آید.

این نبرد مضمون اصلی مرحلهٔ گشایش بازی است. از درون این نبرد است که ویژگی‌های پوزیسیونی سربر می‌آورند، ویژگی‌هایی که هرچند ممکن است نقش مهمی در مرحلهٔ گشایش نداشته باشند اما تاثیر قاطعی بر مرحلهٔ وسط بازی خواهند داشت.

در این نوع ساختار، معمولاً انتقال به مرحلهٔ وسط بازی و درگرفتن نبرد اصلی پیش از کامل شدن گسترش شروع نمی‌شود. تنها پس از این مرحله است که پیچیدگیهای تاکتیکی پدید می‌آیند، دو طرف بهبود منظم پوزیسیونهای خود را آغاز می‌کنند و به عملیات در جناحها و ... می‌پردازند.

شیوه‌های نبرد برای دردست گرفتن کنترل مرکز پیوسته تغییر می‌کند. مدتهای مدید سفید تلاش می‌کرد تا هرچه سریعتر کنترل مرکز را به‌دست گیرد. این تمایل را به‌وضوح می‌توان در بازیهای باز فراوانی که امروزه به‌ندرت انجام می‌شوند دید، مانند **بازی مرکزی**، **دفاع‌دواسب**، **جوئوکوپیانو** و **بازی اسکاتلندی** و... سفید در بسیاری از این سیستمها امید آن دارد که بسیار زود خانه‌های مرکزی را با تهدید پیاده‌ای *e5* اشغال کند. براساس چنین اندیشه‌ای است که او به سرعت حرکت *d4* یا *f4* را انجام می‌دهد.

در این نوع سیستم گشایشی، کسب هماهنگی و از بین بردن هماهنگی حریف،

ازطریق گسترش سریع صورت می‌گیرد. معمولاً سیاه می‌تواند سوارهای خود را گسترش دهد و حتی گاهی آمادهٔ انجام حرکت آزادکنندهٔ *d5*... نیز می‌شود. نمونهٔ مشخص این نبرد گشایشی تند را می‌توان در **حمله مولر** از **جوئوکوپیانو** یافت.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 ♘f6! 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♘c3

(اگر سفید حرکت *7.♗d2* انجام دهد، سیاه به سادگی با انجام حرکت *7...♗xd2+ 8.♘bxd2 d5!* بازی را در وضعیت تساوی قرار می‌دهد)

7...♘xe4 8.o-o ♗xc3! 9.d5! ♗f6! 10.♖e1 ♘e7 11.♖xe4 o-o 12.d6 cxd6 13.♕xd6 ♘f5 14.♕d5 ♘e7

و یا

11...d6 12.♗g5 ♗xg5 13.♘xg5 o-o 14.♘xh7,...

که در هردو مورد بازی اجباراً به تساوی می‌انجامد.

بعد از مرحلهٔ کوتاه و کاملاً مشخص گشایش، مرحلهٔ وسط بازی آغاز می‌شود (با گسترش سریع و بازکردن بازی در مرکز) که در آن بخت‌های دو طرف در صورت بازی صحیح برابر است. وظیفهٔ استراتژیک سیاه نسبتاً ساده است: دفاع قوی و فعال.

بدین ترتیب، تلاش سفید برای هرچه زودتر به دست گرفتن کنترل مرکز از طریق به‌کار بستن مستقیم اصول گشایش، هیچ برتری به او نمی‌دهد و تنها بازی را ساده می‌کند.

با این وجود، بهره‌گیری از اندیشه‌های تازه، پیوسته سبب غنای بسیاری از این سیستم‌ها می‌شود. (برای مثال در سال‌های اخیر کشفیات جدیدی در **بازی اسکاتلندی، دفاع دو اسب** و... صورت گرفته است). نبرد تاکتیکی در این سیستم‌ها می‌تواند بسیار پرمایه باشد اما روش‌های تازه در گشایش بیشتر درپی پیچیده کردن پوزیسیون هستند تا به زور بازکردن راه برای حضور مهره‌ها در مرکز. مثلاً در **دفاع دو اسب** چنین به‌نظر می‌رسد که ادامهٔ تند **4.♘g5!?** امیدوارکننده‌ترین حرکت باشد درحالیکه شطرنجبازان حرکت **4.d4** را تقریباً هرگز انجام نمی‌دهند. در **بازی اسکاتلندی**، سیستم زیر توجه را به خود جلب می‌کند.

3.d4 exd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘xc6 bxc6 6.e5!?

و

4...♗c5 (به جای *4...♘f6*) **5.♘b3! ♗b6 6.a4!**

این حرکات منجر به بازی بسیار تندی می‌شود.

ویژگی مهم گشایش‌های مدرن، تلاش سفید برای کسب *ابتکار عملی مستحکم* و *پایدار* در مرکز است. این هدف با *افزایش مداوم فشار* بر خانه‌های مرکزی تحقق می‌یابد. شطرنجبازان سعی نمی‌کنند بازی را به زور باز کنند و بازی نسبتاً بسته باقی می‌ماند. از همین روست که در رایج‌ترین بازی باز یعنی **روی‌لوپز**،

(1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5)

هدف اصلی سفید سازماندهی فشاری پایدار بر مرکز است. این تمایل در گشایش‌های بسته‌ای که امروزه متداول است حتی آشکارتر به چشم می‌خورد. (مثلاً **1.d4، 1.c4، 1.♘f3**)

امتیاز بزرگ این شیوه پیچیده کردن پوزیسیونها و فراهم آوردن مجموعه‌ای غنی از امکانات برای مرحلهٔ وسط بازی است. سفید از ساده کردن سریع بازی و برداشتن پیش از موقع فشار از مرکز می‌پرهیزد. او تلاش می‌کند مانع گسترش سیاه شود و سیاه را به‌تدریج از انجام یک بازی فعال در مرکز محروم سازد.

به این ترتیب مشکلات سیاه دراین وضعیت دشوارتر است هرچند که آزادی عمل بیشتری در انتخاب طرحهای گشایشی دارد.

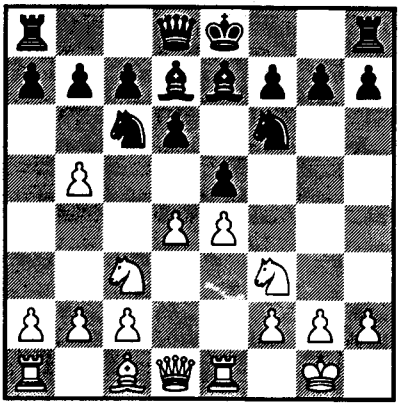
طرحهای اصلی سیاه برای دفاع چیست؟ نخست، تلاش برای بی‌اثر کردن ابتکار عمل سفید از طریق اقدامهای تدافعی محض‌است؛ یعنی‌سیاه ازهمان آغازبایدتنها درپی گرفتن خانه‌های مرکزی خود باشد و به دفاعی انفعالی در مرحلهٔ گشایش بسنده کند. این شیوه مدت بسیاری، شیوهٔ غالب در بسیاری از سیستم‌های گشایشی سیاه بود برای نمونه **3...d6** در **دفاع اشتاینیتز** از **روی‌لوپز**، **3...dxe4** در بسیاری از سیستم‌های **دفاع کاروکان** یا **واریانت روبینشتاین** در **دفاع فرانسوی**، **دفاع ارتدکس** و **دفاع لاسکر** در **گامبی وزیر** و...)

عموماً سیاه در این سیستم‌ها تلاش می‌کند تا سوارهایش را هرچه سریعتر بسیج کرده و به یک پوزیسیون دفاعی بسیار ملایم دست یابد. او از اینکه دچار ضعف‌های پیاده‌ای شود پرهیز می‌کند و می‌کوشد زنجیر پیاده‌ای قوی را حفظ کند. اما به هر روی این پوزیسیون قوی دفاعی، از نبود فضای مناسب رنج می‌برد و سوارهای سیاه تقریباً فشار موثری بر مرکز وارد نمی‌آورند. معمولاً سفید سوارهایش را، بی‌آنکه با مانعی مواجه شود، هماهنگ کرده و ابتکار عمل پایداری به‌دست می‌آورد.

نمونهٔ مشخص این وضعیت را می‌توان

در دفاع اشتاینیتز از روی‌لوپز دید.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6 4.d4 ♗d7 5.♘c3 ♘f6 6.o-o ♗e7 7.♖e1



سیاه فشار پوزیسیونی اندک سفید بر مرکز را با دفاع انفعالی از پیاده e5 پاسخ می‌دهد. او گرچه به سرعت دست به گسترش سوارهای خود می‌زند ولی آنها را در پوزیسیون بسیار ملایمی قرار می‌دهد. در دیاگرام بالا، به هرحال سیاه قادر به حفظ e5 نیست زیرا اگر حرکت **7...o-o** را انجام دهد، آنگاه با ادامه زیر مواجه خواهد شد:

8.♗xc6 ♗xc6 9.dxe5 dxe5 10.♕xd8 ♖axd8 11.♘xe5 ♗xe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♗c5+ 15.♘xc5 ♘xc5 16.♗g5!

که پیروزی سفید را قطعی می‌سازد. در تحلیل بالا اگر سیاه حرکت **10...♖fxd8** را انجام دهد آنگاه سفید اینگونه پاسخ خواهد داد:

11.♘xe5 ♗xe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♗c5+ 15.♔f1

پس سیاه مجبور است با حرکت **7...exd4 8.♘xd4 o-o** مرکز را تسلیم سفید کند. اینچنین، پوزیسیونی پدید می‌آید که در آن هردو شطرنجباز گسترش خود را به انجام رسانیده‌اند و در ساختار پیاده‌ای دچار ضعفی نیستند اما سفید از برتری چشمگیری در فضای مرکزی برخوردار است (پیادهٔ سفید در خانه *e4* مانع حرکت پیادهٔ *d6* سیاه است). این مرکز سوار-پیاده، که سیاه نمی‌تواند فشاری بر آن وارد کند، مانورپذیری سوارهای سفید و امکان یک بازی فعال از سوی او را تضمین می‌کند.

سیاه تلاش خواهد کرد تا ابتکار عمل سفید را خنثی، سوارهای سبک را تعویض و بازی را ساده کند. او با حرکت *d5*... یا حرکت *f5*... به‌تدریج آمادهٔ فشار آوردن بر پیادهٔ e سفید می‌شود. اگر سیاه موفق به انجام این کار شود فضای بیشتری را دراختیار خود می‌گیرد. سفید باید مانع این عملیات شود. او تلاش می‌کند برتری خود

را در مرکز تحکیم کرده و سپس به عملیات فعال در جناحها روی آورد.

سیاه در بسیاری از گشایشها استراتژی مشابهی را پی می‌گیرد. برای مثال این نکته را می‌توان در **واریانت روبینشتاین از دفاع فرانسوی** دید.

(1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♘f3 ♘g-f6)

در این مورد طرح سیاه فشار به پیاده مرکزی *d4* سفید ازطریق حرکت *c5*... است. بازی همانند بسیاری از سیستمهای **کاروکان** است مثلاً

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♘f3 ♘gf6

در مثالهای فوق هنگامی که سیاه، با اقدامهای صرفاً تدافعی به خنثی کردن ابتکار عمل سفید می‌پردازد، معمولاً از ایجاد پیچیدگی در گشایش اجتناب می‌کند.

ساختار ظاهری چنین پوزیسیونهایی اغلب برای مدتی ثابت باقی می‌ماند. سیاه اصول گشایش را مستقیماً به کار می‌گیرد، به‌سرعت به گسترش سوارها می‌پردازد و زنجیر پیاده‌ای محکمی پدید می‌آورد اما نیروهایش بسیار انفعالی جای می‌گیرند و از هماهنگی کافی برخوردار نیستند. سفید با ابتکار عمل اندک ولی پایدار مرحلهٔ گشایش را پشت سر می‌گذارد.

طبعاً امروزه این شیوه‌ها که هدفشان خنثی کردن ابتکار عمل سفید ازطریق ارائه یک بازی تدافعی است، به ندرت مورد استفاده قرار می‌گیرند. در نظام‌های مدرن گشایشی، سیاه درپی انجام بازی فعالتری است و تلاش می‌کند که از همان نخستین حرکات دست به یک بازی متقابل در مرکز بزند.

هم‌اکنون، این شیوه بازی متقابل، که سبب پدید آمدن مجموعه کاملی از سیستم‌های تازهٔ گشایشی شده است، نویدبخش‌ترین طرحها برای سیاه به‌شمار می‌رود. متداول‌ترین سیستم‌ها، آنهایی هستند که سیاه برای انجام یک بازی متقابل فعال برمی‌گزینند. برای نمونه **3...a6** در **روی‌لوپز، دفاعهای فرانسوی و سیسیلی، دفاع گرونفلد** و دفاعهای متنوع **هندی** از جملهٔ این سیستم‌ها هستند. گشایشهای دیگر نیز از این دیدگاه مورد بررسی قرار می‌گیرند.

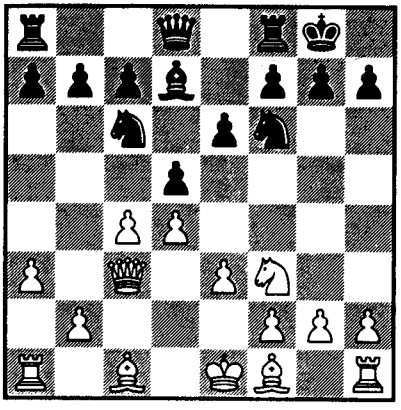
اگر سیاه سعی در بازی متقابل داشته باشد، سفید باید به‌طور مشخص واکنش نشان دهد و به اینکه از امتیاز انجام نخستین حرکت برخوردار است تکیه نکند. اگر سفید به شیوه‌ای قالبی به گسترش مهره‌های خود بپردازد و تنها اصول عام گشایش را مدنظر قرار دهد، به سرعت برتری خود را

ازدست می‌دهد.

بازی **کوتوف ـ بوتوینیک** (لنینگراد، سال ۱۹۳۹) را درنظر آوریم.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 ♘c6 5.♘f3 d5 6.e3 o-o 7.a3 ♗xc3+ 8.♕xc3 ♗d7

مطالعهٔ این پوزیسیون، بسیار آموزنده است. بوتوینیک دربارهٔ این پوزیسیون چنین نوشت: "این یکی از سیستمهای مدرن دفاع دربرابر حرکت *1.d4* است. سیاه به حریف برتری دوفیل را می‌دهد و به پوزیسیونی نسبتا" فشرده تن درمی‌دهد.



اما چرا سیاه چنین می‌کند؟ برای اینکه بتواند به گسترش سریع مهره‌های خود بپردازد: درواقع گشایش برای سیاه تقریبا" پایان‌یافته است درحالیکه سفید هنوز کارهای بسیاری را پیش رو دارد. سیاه آمادهٔ انجام هرنوع عملیاتی است لیکن سفید باید به‌خاطر عقب‌افتادن در گسترش نهایت دقت را به خرج دهد برای مثال انجام حرکات *9.b4 a5! 10.b5? ♘a7 11.a4 c6* برای سفید پی‌آمد بدی دارد زیرا بازی را باز می‌کند حال آنکه سیاه برای مواجه شدن با چنین وضعیتی آماده‌تر است. اگر سیاه به این شیوه عمل کند یعنی دست به حرکات متقارن نزده و درعوض درپی انجام یک بازی متقابل برآید، امتیاز سفید درانجام نخستین حرکت کم‌اهمیت‌تر می‌شود. به نظر من در همه گشایشهای مدرن، سیاه سودای رسیدن به چنین هدفی را درسردارد" [تاکید از من است (آ. سوئتین)]

9.b3 a5 10.♗d3

سفید به طرح مشخص سیاه با یک طرح قالبی گسترش پاسخ می‌دهد و به "برتری" که گمان می‌کند به‌لحاظ پوزیسیونی دارد تکیه می‌کند. او سرشت پویای جدال در این سیستم را فراموش کرده و اشتباهات کوچکی را مرتکب می‌شود. بنابراین در اینجا چون سیاه قصد تسخیر خانه‌های سفیدرنگ را در جناح وزیر دارد باید بی‌درنگ دست به حرکات زیر می‌زد:

10.♗b2! a4 11.b4 dxc4 12.♗xc4 ♘a7 13.o-o

بعد از حرکت **10.♗d3**، سیاه یک

تمپ اضافی به‌دست می‌آورد.

10...a4 11.♘d2

اما حرکت *11.b4* بهتر بود. اکنون سیاه با وجود آنکه سفید از "برتری" دوفیل برخوردار است، امکان گشودن بازی را می‌یابد. سفید قادر به بهره‌برداری از این "برتری" نیست زیرا سوارهایش هماهنگ نیستند.

11...♖e8 12.o-o e5! 13.dxe5 ♘xe5 14.♗b2 axb3 15.♘xb3 ♘e4! 16.♕c2 ♘xc4 17.♗xc4 dxc4 18.♕xc4 ♕g5! 19.f4 ♕g6

اکنون سیاه به لحاظ استراتژیک از پوزیسیون پیروزمندی برخوردار است.

بازی متقابل بهترین شیوه مقابله با ابتکار عمل حریف در هر مرحله از بازی است. از اینرو شیوه بازی متقابل منطقاً" کارآترین روش در نبرد برای دراختیار گرفتن مرکز است. چشم‌انداز خنثی کردن ابتکار عمل حریف با دفاع انفعالی صرفاً" تساوی است. اما هدف شطرنجبازی که دست به بازی متقابل می‌زند گرفتن ابتکار عمل و کسب برتری ازطریق یک بازی فعال است. بازیکن تنها هنگامی باید به دفاع انفعالی روی آورد که درمعرض خطری جدی قرار دارد. بازی انفعالی، امکانات سیاه را درگشایش محدود می‌کند. البته سیاه در انتخاب طرح خود به هنگام گشایش باید هشیار بوده و هدف اصلی خود را دستیابی به امکانات برابر در نبرد قرار دهد. با این وجود بهترین شیوهٔ کسب برابری (یا دقیقتر بگوئیم انجام یک بازی کاملاً" زنده و ماندنی) بازی متقابل فعال است.

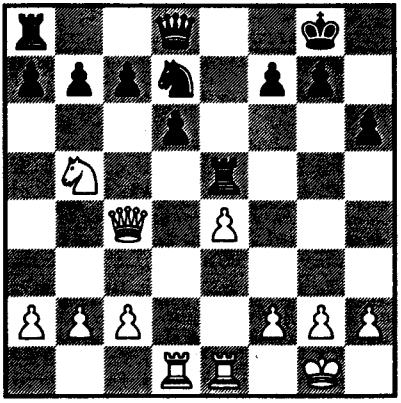
بی‌جهت نیست که اغلب درگشایش‌هایی که سیاه به قصد تساوی انجام می‌دهد مجبور می‌شود بازی متقابل را به‌عنوان موثرترین شیوه دفاع برگزیند. نمونهٔ کلاسیک این مطلب را می‌توان در بازی **تاراش ـ لاسکر** (دوسلدورف، سال ۱۹۰۸) دید:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.o-o d6 5.d4 ♗d7 6.♘c3 ♗e7 7.♖e1 exd4 8.♘xd4 ♘xd4 9.♕xd4 ♗xb5 10.♘xb5 o-o 11.♗g5

(حرکت *11.♕c3!* منطقی‌تر است که ادامهٔ *♘b-d4-f5* را به‌دنبال خود دارد)

11...♖e8 12.♖a-d1 h6 13.♗h4 ♘d7 14.♗xe7 ♖xe7 15.♕c4 ♖e5!

سیاه خود را به دفاعی انفعالی محدود نکرده و بازی متقابل تند وتیزی را در جناح وزیر آغاز می‌کند. او با چنین اندیشه‌ای شجاعانه رخش را ازطریق e5 وارد نبرد می‌کند.



16.♘d4 ♖c5 17.♕b3 ♘b6 18.f4? ♕f6 19.♕f3 ♖e8 20.c3 a5! 21.b3 a4 22.b4 ♖c4 23.g3 ♖d8!

سیاه با بهره‌برداری از بازی قالبی سفید، ابتکار عمل را به‌دست گرفته است. حرکت *c5!*... تهدیدی بسیار قوی است.

24.♖e3 c5 25.♘b5 cxb4 26.♖xd6? ♖xd6 27.e5 ♖xf4!

سیاه بازی را می‌برد.

برخلاف بسیاری از سیستم‌های "قدیمی" گشایش که در آنها سیاه دست به بازی متقابل نمی‌زد، در گشایشهای مدرن از همان حرکات آغازین سیاه درپی انجام چنین بازی‌ای است. در این سیستم‌ها، اصول گشایش به صورت مکانیکی به‌کار گرفته نمی‌شوند. هریک از دو شطرنجباز تلاش می‌کند تا از نخستین حرکات، هماهنگی میان سوارهای حریف را برهم‌زده و همزمان برای به‌دست گرفتن کنترل مرکز مبارزه کند. افزون بر این، دو طرف امکانات مشخص مرحله وسط بازی را نیز درنظر می‌گیرند. همچنانکه پیش از این خاطرنشان گردید، ارزیابی عمیق یک پوزیسیون تنها براساس جنبه‌های ظاهری آن ممکن نیست بلکه این کار با بررسی مشخص همهٔ ویژگیهای موثر در هماهنگی سوارها که اغلب از دیدها پنهان می‌ماند، میسر می‌شود.

بازی متقابل نشان دهندهٔ چنین رویکردی است؛ بازی‌ای که انجام آن نیازمند توجه عمیق‌تر به رمز و رازهای مرحلهٔ گشایش است. برای مثال در گشایش **روی‌لوپز** متداولترین ادامه **(3...a6)**، هیچ نقشی را در گسترش مهره‌های سیاه ایفا نمی‌کند اما این حرکت یا سفید را وادار به تعویض سوار مهم خود می‌کند و یا موجب عقب‌نشینی او به پوزیسیونی کمتر فعال می‌شود. این نوع ادامه، نیاز به محاسبهٔ دقیق دارد و به یک مبارزه استراتژیک بسیار پیچیده می‌انجامد.

از آنجا که با انجام واریانت اجباری

4.♗xc6 dxc6 5.♘xe5? ♕d4!

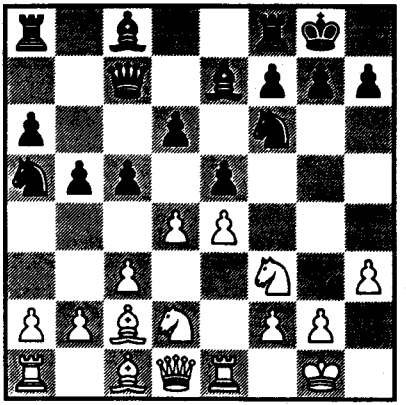
و و اریانت

5.♘c3 f6 6.d4 exd4 7.♕xd4

♕xd4 8.♘xd4 ♗d7

سفید به برتری دست نمی‌یابد، مجبور می‌شود حرکت 4.♗a4 را انجام دهد. اما این حرکت به سیاه کمک می‌کند تا دست به پیشروی در جناح وزیر بزند و از این راه بخت‌های مساعدی را به‌دست آورد. از این دیدگاه بررسی واریانت اصلی دفاع چیگورین (یا بسته) بسیار آموزنده است:

4...♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2



نبرد گشایشی فوق منجر به پوزیسیون پیچیده‌ای می‌شود که در آن بخت‌های دو شطرنجباز تقریباً برابر است. دقیقاً این پوزیسیونی است که معمولاً درپی انجام یک بازی متقابل از سوی سیاه در مرحلهٔ گشایش پدید می‌آید. بخت‌های تقریباً برابر، امکان ساده کردن بازی و تساوی سریع را به دو شطرنجباز نمی‌دهد اما به آنها مجال می‌دهد که بهتر به پیگیری طرح‌های خود در ادامهٔ بازی بپردازند. وجه تمایز "بخت‌های برابر" و "برابری ایستا" (کامل) که اغلب در بازیهای باز و یا هنگامی که سفید از انجام نبرد سرباز می‌زند ایجاد می‌شود، در همین نکته است. هنگامی که سفید از نبرد می‌پرهیزد بخت سیاه برای یافتن یک بازی متقابل محدود می‌شود (مثلاً بعد از 3.exd5 در دفاع فرانسوی)

در پوزیسیون‌های پیچیده با بخت‌های برابر، هر طرف تلاش می‌کند تا برتری خود را در جناحی که قویتر است بیشتر کرده و در همان حال نقشه‌های حریف را نقش برآب کند.

قبل از بررسی کامل این نوع پوزیسیون، ذکر این نکته مفید به‌نظر می‌رسد که مهمترین مسائل در نبرد برای دراختیار گرفتن مرکز از اتخاذ شیوهٔ متقابل در بازی پدید می‌آید.

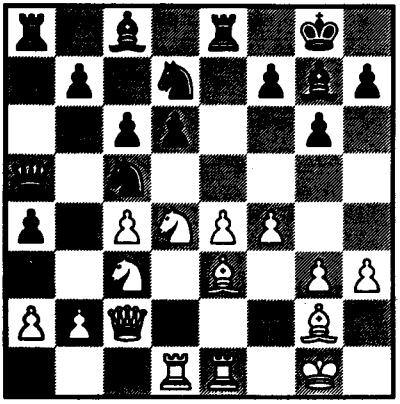
مشخصهٔ شیوه‌های مدرن، مردود دانستن رویکرد مکانیکی در مورد گرفتن خانه‌های مرکزی است. در بسیاری از گشایش‌های مدرن، بازیکن به ظاهر اصل اشغال مرکز را نادیده می‌گیرند: مثلاً با دادن

برتری کمی به حریف در مرکز، تن دادن به "ضعف‌های" پیاده‌ای در مرکز و... تنها هنگامی که سوارها امکان وارد آوردن فشار بر مرکز را داشته باشند می‌توان مرتکب چنین "خطاهایی" شد. از این رو یکی از مسائل در دفاع هندی‌شاه که اساسا" پدید آورندهٔ آن چیگورین است یافتن بهترین راه واگذاری مرکز سوار-پیاده به سفید است تا به این وسیله سیاه بتواند فشار سوارهای هماهنگ را بر آن اعمال کند.

درمورد پوزیسیونهایی که از این نوع نبرد گشایشی پدید می‌آیند می‌توان اصطلاح *برابری پویا* را به‌کار برد چراکه برتریهای پوزیسیونی یک طرف (برتری در مرکز) با فشار سوارهای هماهنگ طرف دیگر متعادل می‌شود. در ادامهٔ نبرد، برتریهای فعال را تنها به قیمت تن دادن به ضعف‌های پوزیسیونی می‌توان به‌دست آورد. به عبارت دیگر تنها راه حفظ بخت‌های برابر انجام یک بازی به شیوه‌ای درست و پویاست.

سیر رویدادهای یکی از واریانت‌های اصلی دفاع هندی‌شاه مثال روشنی از این مطلب است:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.g3 o-o 5.♗g2 d6 6.♘f3 ♘b-d7 7.o-o e5 8.e4 ♖e8 9.h3 exd4 10.♘xd4 ♘c5 11.♖e1 a5 12.♕c2 a4 13.♗e3 c6 14.♖a-d1 ♘f-d7 15.f4 ♕a5



این پوزیسیون و کل سیستم به‌ویژه از سوی بولسلاوسکی، برونشتاین، گلر و کنستانتینوپولسکی به‌طور کامل تحلیل شده است.

سفید ازلحاظ تعداد مهره و فضا برتری روشنی در مرکز دارد. در اردوی سیاه ضعف پیاده‌ای مشهودی در خانهٔ *d6* وجود دارد. اما سفید نیز که سوارهایش برای دفاع از خانه‌های مرکزی به هم گره خورده‌اند، برتری ملموسی ندارد. تجربه نشان داده است در چنین پوزیسیونی که دو طرف برابری پویا دارند و به یک بازی زیبا خواهد انجامید، سیاه از امکانات متقابل خوبی برخوردار است.

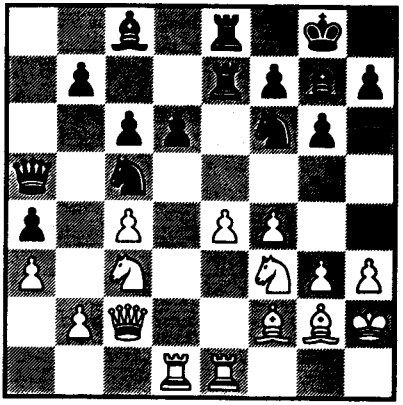
بازی اشتالبرگ - بولسلاوسکی

(مسابقات‌کاندیداها، زوریخ، سال ۱۹۵۳)به خوبی این موضوع را روشن می‌کند. بازی دو شطرنجباز چنین ادامه یافت.

16.♗f2 ♘b6 17.♗f1 ♗d7 18.a3

(این حرکت، یک حرکت لازم است؛ هرچند ساختار پیاده‌ای سفید را در جناح وزیر ضعیف می‌کند. آیا راه دیگری برای سفید وجود دارد تا بتواند پوزیسیون خود را در آن جناح مستحکم سازد؟ بدون این حرکت، پوزیسیون سفید با حرکت *a3!*... سیاه فشرده می‌شد)

18...♖a-d8 19.♔h2 ♗c8 20.♘a2 ♘b-d7 21.♗g2 ♘f6 22.♘c3 ♖d7 23.♘f3 ♖d-e7



ضعف پیادهٔ *d6* سیاه به حداقل رسیده است. برای گرفتن این پیاده، سفید باید اسب خود را از خانهٔ مهم *d4* حرکت دهد یعنی از نقطه‌ای که اسب می‌تواند خانه‌های *b5*، *c6*، *e6* و *f5* را کنترل کند. سفید بعد از تدارک طولانی برای رفع ضدحمله‌های گوناگون سیاه (*a3*... ، *e6*♗... ، *f5*... و *d5*...) سرانجام تصمیم می‌گیرد که به پیادهٔ *d6* سیاه حمله کند. اما در همین حال سیاه به تجدید سازمان پرداخته و ارزش کامل پیاده‌ای را که ازدست می‌دهد، به چنگ می‌آورد.

24.♘g1 ♘f-d7 25.♗d4 ♘b6 26.♗xg7 ♔xg7 27.♖xd6 ♘xc4 28.♖a-d1 ♗e6

نبرد طولانی دو شطرنجباز بار دیگر به پوزیسیونی با تعادل پویا انجامیده است. البته ظاهر پوزیسیون تغییر کرده است. اکنون سفید دچار ضعف‌های پیاده‌ای بیشتری (خانه‌های *b3* و *d3*) است و فیلش در خانه *g2* فعال نیست، اما در ازای این مشکلات امکان حمله به پوزیسیون نسبتاً" ضعف قلعهٔ سیاه را دارد. در انتها، این بازی بسیار زنده به تساوی انجامید.

البته نمی‌توان درمورد "برابری پویا" جزم‌اندیش بود. معیار اصلی برای ارزیابی یک پوزیسیون فقط تحلیل مشخص از آن است. از همین رو سیستم بازی سیاه که در بالا مورد بررسی قرار گرفت به دلیل کشفیات تازه هم‌اکنون دستخوش بحران

شده است.

بـــه تـــازگی (۵۶-۱۹۵۵)، استـــادان لـنـینگرادی "فـورمن" و بوریسنکو، ادامـه جدیدی را برای سفید پیشنهاد کرده‌اند. آنها در طرح خود به دنبال آن هستند کـه مـانع بازی تقابلی و خطرناک سیاه در جناح وزیر (...a5-a4, ... ♕a5) شوند. مشکلاتی که سیـاه دست بـه گریبـان آنهـاست در بـازی **کورچنوی- ایوکف** (هیستینگز ۵۶-۱۹۵۵) دیده می‌شود.

1.d4 ♘f6 2.c4 d6 3.♘c3 e5 4.♘f3 ♘b-d7 5.g3 c6 6.e4 g6 7.♗g2 ♗g7 8.o-o o-o 9.h3 ♖e8 10.♗e3 a5 11.♕c2 a4 12.♖f-d1! ♕a5 13.♖a-b1!

(نکـته. سـفید آمـادهٔ انجـام حـرکت *b4!* می‌شود. این حرکت سـوارهـای سیـاه را از مکانهای فعالشان در جناح وزیر می‌راند)

13...exd4 14.♘xd4 ♘c5 15.b4 axb3 e.p 16.axb3

ایـن پـوزیسیون را بـه سـختی مـی‌توان ازلحاظ پویایی، پـوزیسیونی بـرابـر دانست. سفید که می‌تواند با حرکت قوی *b4* سیاه را به‌طور جدی مورد تهدید قرار دهد، آشکارا از بخت بهتری بـرخـوردار است. در بـازی بعد از حرکات

16...♕b4 17.♗f4! ♗f8 18.♗d2! ♕b6 19.♗e3 ♕b4 20.♕d2!

روشن شد که سفید می‌تواند با حـرکت *21.♘c2* سیاه را بـه مخـاطره انـداخـته و برای او مسائل بی‌پاسخی به‌وجود می‌آورد.

اصطلاح "برابری پویا" را فـقط مـی‌توان برای آن دسته از ساختارهای گشایشی به‌کار برد که در آنهـا بـراثـر یک مبـارزه پـیچیده، عوامل ظاهری پوزیسیون تغییر می‌کنند اما دو شطرنجبـاز همچنـان از بـخت یکسـان برخوردار می‌مانند. یکی از بازیکنان دارای برتریهـــای مشـــخص پـــوزیسیونی است درحـالیکه بـازیکن دیگـر بـه همـان انـدازه می‌تواند دست به یک بازی متقابل بزند.

در ادامـــه ایـــن فـــصل، پوزیسیون‌هـای تساوی پویـا را مورد بررسی قرار می‌دهیم که در آنها یکی از دو شطرنجباز دارای مرکز پیاده‌ای یا مرکز سوار-پیاده‌ای است.

ویژگی دیگر بازی مدرن در مرکز، مردود دانستن رویکرد صوری دربارهٔ ایجادساختار پیاده‌ای "آرمانی" است. در بسیاری موارد، شطرنجبـاز بـه ضعف‌هـای پیـاده‌ای تـن درمـــی‌دهد (بـه‌ویژه درمـــورد پیـــاده‌های مرکزی) تا بتواند سـوارهـایش را هـماهنگ کـند. ایـن کـار پـوزیسیون جـالبی را پـدید می‌آورد.

بازی متقابل، مضمون اصلی شیوه‌هـای

جدید گشایش است. اکنون می‌توان به بیان برخی گرایش‌های تازه در گشایش‌ها پرداخت.

در بسیاری از این سیستم‌ها، هردو شطرنجباز تلاش می‌کنند تا *بحرانی‌ترین مسیرها* را دنبال کنند. گاه کوشش سیاه برای درگیر شدن دریک بازی متقابل فعال به این امر دامن می‌زند. نمونه خوب این تلاش را می‌توان در این سیستم دید:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 o-o 6.♗e2 e5 7.o-o ♘c6!?

این حرکت وسیله بسیار فعالی برای حمله بردن به مرکز سفید است.

سفید اگر بخواهد ابتکار عمل خود را حفظ کند باید مبارزه‌جویی سیاه را پذیرفته و پرفراز و نشیب‌ترین ادامه را برگزیند یعنی ادامه **8.d5! ♘e7 9.b4** (و یا ابتدا **9.♘e1** و... را انجام دهد) زیرا اگر او ادامه آرام **8.♗e3** را انتخاب کند بعد از حرکات زیر ابتکار عمل به‌دست سیاه می‌افتد:

8...♖e8! 9.d5 ♘d4! 10.♘xd4 exd4 11.♗xd4 ♘xe4 12.♗xg7 ♔xg7 13.♘xe4 ♖xe4

(اگر سیاه بهنجارتر به گسترش مهره‌های خود می‌پرداخت با *7...♘b-d7 8.♖e1 ♖e8 9.♕c2 c6 10.♗f1,...* بازی به مراتب کمتر حالت اجباری داشت)

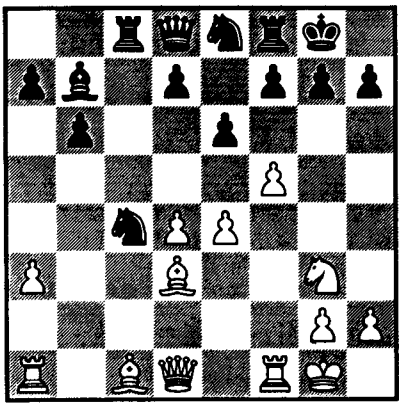
حرکت **8.d5** سبب پیچیده شدن بازی می‌شود. هرچند در این وضعیت شانس هردو طرف تقریباً برابر می‌ماند اما پوزیسیون‌های پدید آمده را نمی‌توان ازلحاظ پویایی برابر دانست. در جریان بازی فرصت‌های هردو بازیکن نیز دستخوش تغییر است. کوچکترین بی‌دقتی سبب برهم خوردن تعادل می‌شود. از این رو در این نوع سیستم، بازیهای اندکی با نتیجه مساوی به پایان می‌رسند.

در موارد دیگر سفید داوطلبانه امکان انجام یک بازی متقابل و خطرناک را به سیاه می‌دهد اما می‌کوشد از برتری پوزیسیونی‌اش استفاده کند. **واریانت زمیش** در **دفاع نیمزویچ (4.a3)** نمونه‌ای از این شیوه است. سفید برای تقویت گوه پیاده‌ای خود در مرکز و بهره بردن از برتری دو فیل، به فوریت دست به کار می‌شود و تن به ضعف پایداری در پوزیسیون پیاده‌های جناح وزیر خود می‌دهد. در حال حاضر این موضوع حساس‌ترین مساله در دفاع نیمزویچ است. واریاسیون متداول زیر گواه این مطلب است.

4.a3 ♗xc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 b6 7.♗d3 ♗b7 8.f3 ♘c6 9.♘e2 o-o 10.o-o ♘a5 11.e4 ♘e8

12.♘g3?! cxd4 13.cxd4 ♖c8 14.f4! ♘xc4 15.f5!

بازی بسیار تند و تیزی که نیاز به تحلیل عمیق و مشخصی دارد.



بازی **پولوگایفسکی- آورباخ** (لنینگراد، سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت:

15...f6! (*16.f6* حرکت خطرناکی بود)

16.a4!

(این حرکت، از حرکت مستقیم *16.♖f4* که در بازی **گلر- اویوه** (مسابقات کاندیداها، زوریخ سال ۱۹۵۳) انجام شد قویتر است. در آن بازی سیاه با حرکت *16...b5* به حرکت سفید جواب داد و ازطریق خانهٔ *b6* برای وزیر خود راه خروجی مهمی باز کرد)

16...e5 17.♗xc4+

(احتمالاً" حرکت *17.d5* و به‌دنبال آن حرکات *♘h5* و *g4* حرکتهای بهتری بودند)

17...♖xc4 18.dxe5 fxe5 19.♕b3 d5

(حرکت قویتر *19...♕c7!* بود و اگر بازی چنین ادامه یابد:

20.f6 ♘xf6 21.♘f5 ♗xe4! 22.♗a3 ♗xf5 23.♗xf8 ♔xf8 24.♖xf5 ♕c5+ 25.♔h1 ♖c1+ 26.♖f1 ♖xa1 27.♖xa1

سیاه سه پیاده به چنگ می‌آورد. به هر روی محکوم کردن "بی‌دقتی" از این دست مشکل است)

20.♗a3 ♖f7 21.♖a-d1 ♖f-c7 22.exd5 ♗xd5 23.♗b2 ♖7-c5 24.f6 ♘xf6 25.♗xe5

(این حرکت اشتباه محض است. حرکت درست *25.♘f5!* و انجام یک بازی بسیار تند وتیز بود. اکنون سیاه آمادهٔ حملهٔ پیروزمند خود می‌شود)

25...♖c2 26.♗xf6 ♖xg2+ 27.♔h1 ♖d2+ 28.♘e4 ♖xd1 29.♖xd1 ♕e8!,...

در این نوع سیستم گشایشی، گرچه بازیکنان ابتدا دل‌نگران مسائل ناب گشایشی هستند، اما طرح گسترش خبر از نبردی تند و اغلب اجباری در مرحلهٔ میانی بازی را

می‌دهد. مراحل گشایش و وسط بازی درهم می‌آمیزند و طرح مشخص استراتژیکی چگونگی گسترش را تعیین می‌کند.

در بسیاری از نظام‌های دیگر، سفید ابتدا تلاش می‌کند تا امکان بازی سیاه را در مرکز محدود کند. از اینرو امروزه **واریانت تعویضی در گامبی وزیر** واریانت مرسومی است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.cxd5 exd5

سفید به سرعت دست از ایجاد تنش در مرکز می‌کشد و با این کار از پیامد بازی متقابل سیاه که مبتنی بر حرکت *dxc4*... است پرهیز می‌کند. سیستم‌هایی که در آنها سفید به سرعت به یک آخر بازی پُیچیده می‌رسد بیانگر این اندیشه هستند.

یک شیوه برای محدود کردن بازی متقابل سیاه، اجتناب سفید از برخورد در مرکز و به‌جای آن وارد آوردن فشار از جناحها است (نخستین بار این ایده را رتی مطرح کرد). براساس این نگرش سیستم‌های جدیدی در **گشایش انگلیسی (1.c4)** پدید آمده است. از این رو سفید در پاسخ به آرایش **هندی شاه** غالباً چنین بازی می‌کند:

1.c4 ♘f6 2.♘c3 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 d6 5.♘f3 o-o 6.o-o e5 7.d3

و سپس آمادهٔ پیشروی پیاده‌ها در جناح وزیر می‌شود. پوزیسیون مشابهی نیز ممکن است از نوع **دفاع گرونفلد** پدید آید یعنی

1.c4 ♘f6 2.♘c3 d5 3.cxd5 ♘xd5 4.g3 g6 5.♗g2 ♘b6 6.o-o c5 7.d3

پیاده‌های مرکزی، تا گسترش کامل سوارها در پوزیسیون آرامی قرار دارند. چنین به‌نظر می‌رسد که نبرد برای در دست گرفتن کنترل مرکز تا مرحلهٔ وسط بازی به تعویق می‌افتد.

به‌خاطر آنکه بازی متقابل شیوه موفقی است، سیستم‌های گشایشی گوناگونی پدید آمده است که در آنها سفید ساختارهای گشایشی معروف سیاه را عیناً به‌کار می‌گیرد. بازی چنان پیش می‌رود که گویی رنگ مهره‌ها عوض شده است. به ویژه بازی **هندی‌شاه** نشان دهندهٔ چنین وضعیتی است:

1.♘f3 ♘f6 2.g3 g6 3.♗g2 ♗g7 4.d3 d5 5.o-o c5 6.♘b-d2 ♘c6 7.e4,...

سرانجام اینکه روش بازی متقابل موجب پدید آمدن شیوه‌های تازه و بسیار پرافت‌و خیز بازی در گشایش‌ها شده است (به فصل چهارم رجوع کنید).

با تحلیل ساخت‌هایی که در دست گرفتن

کنترل خانه‌های مرکزی، مضمون اصلی‌شان را تشکیل می‌دهد، می‌توان بر مبنای نوع *فشار سوار - پیاده‌ای که بر مرکز وارد می‌آید*، پوزیسیونهای *شاخص* را از هم تفکیک کرد.

ویژگی مهم خارجی این پوزیسیونها، ساختار پیاده‌ای مرکزی است. این ساختار بر مسیر آینده بازی تاثیر می‌گذارد. در پوزیسیونهایی که بررسی گردید، تنش در مرکز ایجاد می‌شود. پس از رفع این تنش، بسته به اینکه ادامه بازی چگونه باشد یا ساختار پیاده‌ای مرکزی مشخصی به‌وجود می‌آید و یا ساختار پیاده‌ای مرکزی برای مدت طولانی در وضعیتی *نامشخص* و بدون ویژگیهای آشکار خارجی باقی می‌ماند. (این موضوع صرفاً به ویژگیهای خارجی مربوط است و به ادامه بازی ربطی ندارد). ساختار مشخص پیاده‌ای مرکزی را نباید به صورتی خشک از ساختارهای نامشخص تفکیک کرد. چراکه ممکن است هردوی این ساختارها براثر نبردی پویا به یکباره دگرگون شوند؛ درنتیجه طرحهایی نیز که براساس آنها به اجرا درآمده‌اند تغییر کنند.

ساختارهای پیاده‌ای که در مرحلهٔ گشایش پدید می‌آیند در مقایسه با ساختارهای پیاده‌ای مشابه در مرحلهٔ وسط بازی تغییرپذیرترند، زیرا در مرحلهٔ گشایش هماهنگی سوارها و پیاده‌ها، تازه آغاز می‌شود و بعداً یعنی در مرحلهٔ وسط بازی است که چگونگی این هماهنگی قطعیت می‌یابد. در مرحله وسط بازی شطرنجباز ناچار است که طرح‌های خاصی را به اجرا درآورد درحالیکه در مرحلهٔ گشایش می‌تواند از میان چند امکان یکی را برگزیند. به همین دلیل بهتر است شطرنجباز به هنگام گشایش طرحی را مسلم نپنداشته و به دنبال ساختار یا برتری معینی نباشد.

هر بازیکن باید درپی برپا کردن یک ساختار مرکزی کارآ برای خود باشد و طرح حریف را نقش بر آب کند. در این‌گونه نبرد، بازیکن حتی در مرحلهٔ گشایش نیز باید به دقت ویژگیهای اصلی پوزیسیون را بررسی کند.

بازی **برونشتاین - ژابو** (اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۴۸) نمونه جالبی برای روشن کردن این مطلب است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘c6 4.♘f3 ♘f6 5.e5 ♘d7

ساختار پیاده‌ای مرکزی بسته شده است اما بازی در مرکز بازی زنده‌ای است و این ساختار به زودی یکسره دگرگون خواهد شد.

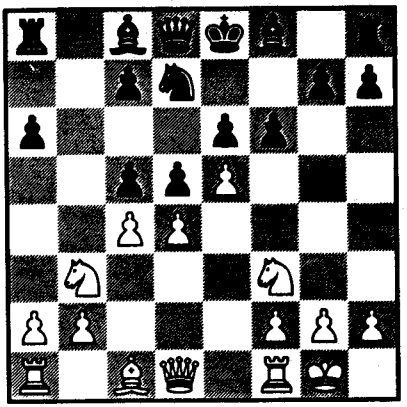
6.♘b3 f6 7.♗b5 a6?

هدف سیاه به دست آوردن اکثریت پیاده‌ای در مرکز و سپس ایجاد یک مرکز

پیاده‌ای قوی است. اما بازی قوی سفید این نقشه را برهم می‌زند. حرکت بهتر 7...♘c-b8! بود.

8.♗xc6 bxc6 9.o-o c5 10.c4!

اکنون مرکز ناگهان گشوده می‌شود و آشکار می‌شود که عملیات فعال سیاه پیش از موقع بوده است.



[در مسابقهٔ آرونین - بولسلاوسکی (لنینگراد، سال ۱۹۴۷) سفید ضعیفتر بازی کرد:

10.exf6? ♕xf6 11.♖e1 c4 12.♘c5 ♗xc5 13.dxc5 o-o 14.c6 ♘b8 15.♘e5 a5! 16.♕d4 ♖a6 17.♗d2 ♘xc6 18.♘xc6 ♖xc6

سیاه توانست مرکز قدرتمندی برای خود برپا سازد]

10...dxc4 11.♘a5 ♘b6 12.exf6 ♕xf6 13.dxc5!

سفید مرکز را با برتری گشود و حمله‌ای قوی علیه شاه سیاه را آغاز کرد.

در این مثال با پنج یا شش حرکت، ساختار پیاده‌ای کاملاً دگرگون شد: از تنش به پوزیسیونی بسته (5.e5)، از پوزیسیون بسته به اکثریت پیاده‌ای سیاه در مرکز (8.♗xc6 bxc6 9.o-o c5) و بالاخره باز شدن مرکز با حرکت 10.c4 ،اینها منطقی‌ترین پی‌آمد نبردی پویا و مشخص برای در دست گرفتن کنترل مرکز است.

ممکن است تغییرات ناگهانی دیگری در ساختار پیاده‌ای مرکزی پدید آید؛ هرچند که خود ساختار پیاده‌ای نقشی در آن نداشته باشد. مثلاً واریانت زیر را از دفاع سیسیلی درنظر بگیرید:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.o-o o-o 9.a4 b6 10.♗e3 ♗b7 11.f3 ♘b-d7 12.♕d2 ♕c7 13.♘d5! ♗xd5 14.exd5

و

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.g3 e5 7.♘d-e2 ♗e7 8.♗g2 o-o 9.o-o

♗d7 10.h3 ♗c6 11.♘d5 ♗xd5 12.exd5

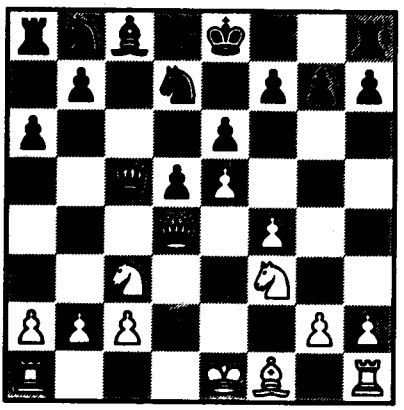
در هردو مورد نبرد پویا برای دردست گرفتن کنترل خانهٔ *d5* منجر به آن شد که سفید این خانه را احاطه کند و زنجیر پیاده‌ای نامتحرکی را در مرکز پدید آورد.

دگرگونی ساختار پیاده‌ای معمولاً درنتیجه تعویض سوارها یا پیاده‌ها در مرکز روی می‌دهد. از اینرو نبرد پویا در مرحلهٔ گشایش اغلب به موقعیت‌های دگرگون شونده‌ای می‌انجامد. این موقعیت‌ها ساختارهای گوناگون مرکزی را تعیین می‌کنند. یک ساختار *باثبات* به‌نوبه خود بر کل مسیر بعدی بازی تاثیر می‌گذارد.

بنابراین اگرچه نبرد گشایشی نبردی پویاست و نباید آن را به‌صورت قالبی انجام داد اما همواره باید ویژگیهای عام ساختارهای شاخص گشایشی را به‌خاطر داشت. این ساختارهای شاخص از نظام‌های بسیار متنوع گشایش و مرحلهٔ وسط بازی ریشه می‌گیرند.

مثلاً واریانتی در **دفاع فرانسوی** که قبلاً به بررسی آن پرداختیم (صفحهٔ ۴۴ را ببینید):

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e5 ♘f-d7 6.♗xe7 ♕xe7 7.f4 a6 8.♘f3 c5 9.dxc5! ♕xc5 10.♕d4!



این پوزیسیون نه‌تنها در بسیاری از واریانت‌های **دفاع فرانسوی** شاخص است بلکه در سیستم‌های گوناگون **دفاع کاروکان**، **سیسیلی** و سایر گشایشها نیز به‌چشم می‌خورد. برای مثال در **دفاع سیسیلی** این پوزیسیون از یک ساختار پیاده‌ای مرکزی نامعین به‌وجود می‌آید:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♗e3 ♗g7 7.f3 o-o 8.♕d2 d5 9.e5! ♘e8 10.f4

اگرچه نبرد در پوزیسیونهایی که ساختاری اینچنین دارند ویژگیهای خاص خود را دارد، ولی بی‌تردید ویژگیهای عامی نیز وجود دارد که سبب آن ساختار خارجی پوزیسیون است. این پوزیسیون‌ها را باید

به‌خاطر سپرد. بی‌دلیل نیست که شناخت نوع کلی یک بازی که از این یا آن ساختار پیاده‌ای مرکزی پدید می‌آید، به شطرنجباز امکان می‌دهد تا راه خود را در هر پوزیسیون مشخص همانندی بیابد.

به این ترتیب مطالعهٔ ساختارهای‌آشنای پیاده‌ای، کاری بس مهم است. بدون شناخت و درک ویژگیهای بسیار مهم پوزیسیونهای گوناگون، نمی‌توان رویکردی خلاق نسبت به نظام‌های مدرن گشایشی داشت.

اکنون چند نمونهٔ عملی را مورد بررسی قرار می‌دهیم:

۱ـ مرکزِ باز

معمولاً مرکزِ باز نتیجه بازی‌های باز است. در این بازی‌ها سفید خواهان آن است که کنترل خانه‌های مرکزی را بی‌درنگ به‌دست بگیرد. اگر سیاه باقدرت و به‌درستی پاسخ سفید را بدهد، تلاش سفید به گشوده شدن پوزیسیون می‌انجامد و وضعیتی برابر را به‌وجود می‌آورد. اگر سفید درست بازی نکند ممکن است ابتکار عمل به‌دست سیاه بیفتد زیرا به‌هنگام بازی دو طرف درگیر نبردی تند با سوارها می‌شوند؛ نبردی که نیاز به دقت فراوان دارد.

بازی **کنستانتینو پولسکی ـ کرس** (مسکو، سال ۱۹۴۰) مثال خوبی برای این مطلب است:

1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.f4 d5

(حرکت تهدیدآمیز *f4* سفید با ضد حملهٔ قوی سیاه به خانه‌های مرکزی پاسخ داده می‌شود که لاجرم مرکز گشوده می‌شود)

4.fxe5 ♘xe4 5.♘f3 ♗e7 6.d4 o-o 7.♗d3 f5 8.exf6 e.p ♗xf6 9.o-o ♘c6

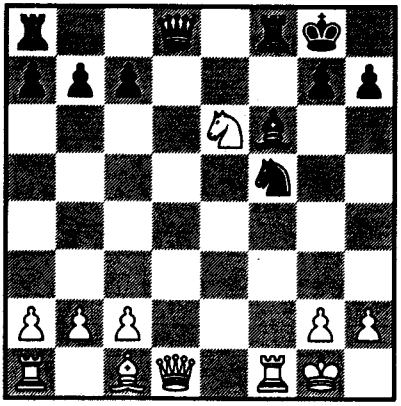
(سیاه به مقاصد تهاجمی سفید با طبیعی‌ترین و قوی‌ترین حرکات پاسخ می‌دهد)

10.♘xe4 dxe4 11.♗xe4 ♘xd4 12.♘g5 ♗f5! 13.♗xf5

(حرکت *13.c3* حرکت صحیح‌تری است)

13...♘xf5 14.♘e6?

بررسی این پوزیسیون آموزنده است. در هنگامی که مرکز باز است، تحرک سوارها که از قید و بند پیاده‌های مرکزی آزاد هستند بیشتر می‌شود. برتری اندکی در آرایش سوارها یا پوزیسیون بد یک سوار، اهمیت زیادی در ارزیابی بخت‌های دو شطرنجباز دارد. کسب یا از دست دادن یک تمپ ممکن است سرنوشت‌ساز باشد. در مثال فوق سفید که درپی به‌دست آوردن برتری



غیرواقعی است؛ با این مانور اسب، زمان باارزشی را از دست می‌دهد. ادامهٔ صحیح حرکات

14.♕xd8! ♖axd8 (یا 14...♖fxd8
15.♖xf5 ♖d1+ 16.♔f2 ♗xg5
17.♖xg5 ♖f8+

و به‌دنبال آن حرکت *♖f-f1*)

15.♘e6 ♗d4+ 16.♘xd4 ♘xd4
17.♗g5

بود که به برابری کامل دو شطرنجباز می‌انجامید.

به‌هرحال اکنون سیاه یک راه عالی برای کسب برتری می‌یابد:

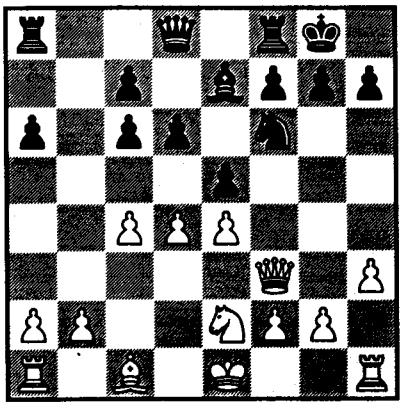
14...♕xd1 15.♖xd1 ♖f-e8!
16.♘xc7 ♖a-d8 17.♗f4 ♖e2
18.♖xd8+ ♗xd8 19.♖d1 ♗f6

(درنتیجهٔ پیچیدگیهای ایجاد شده، سیاه پیاده‌ای راکه قربانی داده بود پس می‌گیرد و به یک برتری پوزیسیونی دست می‌یابد)

در گشایشهای مدرن، حتی در پوزیسیونهای به‌ظاهر کاملاً بسته، اغلب مرکز باگشوده شدن ناگهانی بازی از وجود پیاده‌ها پاک می‌شود. این عمل معمولاً با دادن یک قربانی صورت می‌گیرد. گشودن مرکز به این ترتیب به یکباره وضعیت را تغییر می‌دهد. سوارها که از بند پیاده‌ها رها شده‌اند، نیروی زیادی به دست می‌آورند و از این به بعد بازی به صورت یک بازی ترکیبی درمی‌آید.

طبعاً گشودن مرکز نیاز به دوراندیشی و محاسبهٔ صحیح همهٔ ویژگیهای پوزیسیون دارد. مثالی از این فرآیند را می‌توان در بازی برونشتاین ـ ژابو که پیشتر بررسی گردید مشاهده کرد. اندیشهٔ همانندی در مسابقهٔ بولسلاوسکی ـ اسمیسلوف (لنینگراد، سال ۱۹۴۸) به چشم می‌خورد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6
4.♗a4 d6 5.c4 ♗g4 6.♘c3
♘f6 7.h3 ♗xf3 8.♕xf3 ♗e7
9.♘e2 o-o 10.♗xc6 bxc6
11.d4?



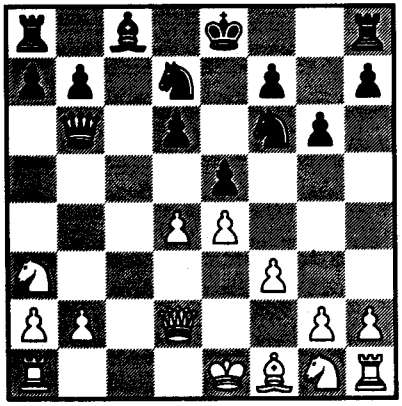
سفید عملیاتی فعال در مرکز را آغاز کرده است اما در گسترش از سیاه عقب مانده است. سیاه به ضدحمله‌ای قوی در مرکز دست می‌زند و حرکت **11...d5** را انجام می‌دهد.

اسمیلسوف در کتاب خود به نام *بازیهای منتخب*، دربارهٔ این حرکت چنین نوشت: "سیاه با بهره‌برداری از گسترش بهتر مهره‌های خود بی‌درنگ بازی را پیچیده می‌کند و راهی را برای فیلش می‌گشاید تا با قرار دادن آن در خانه *b4* کیشی قوی به سفید دهد. برخورد پیاده‌ها در خانه‌های مرکزی دیدنی و بسیار بااهمیت است. اگر سفید حرکت *12.exd5* را انجام دهد آنگاه سیاه اینچنین به او پاسخ می‌دهد. *12...e4 13.♕c3 cxd5* از اینرو سفید ادامهٔ دشواری را انتخاب می‌کند اما دیگر ابتکار عمل به‌دست سیاه افتاده است.

12.dxe5 ♗b4+ 13.♘c3 ♘xe4 14.o-o ♗xc3 15.bxc3 ♕e7 16.cxd5 cxd5 17.c4! ♕xe5 18.♗f4 ♕c3

اکنون سیاه برتری را به‌دست آورده است.

مثال جالب زیر از بازی **کوتوف - بولسلاوسکی** مسکو، سال ۱۹۴۵ انتخاب شده است:



بازی چنین ادامه یافت **12...d5!** سیاه با سود جستن از گسترش بد سفید و به لطف هماهنگی خوب سوارهای خود، مرکز را به نفع خویش باز می‌کند.

13.dxe5 ♘dxe5 14.♗b5+ ♔f8 15.exd5 ♔g7 16.♘e2 a6 17.♗c4 ♖e8 18.♖d1 ♗h3!

(حرکتی درخشان که اغتشاش و سردرگمی

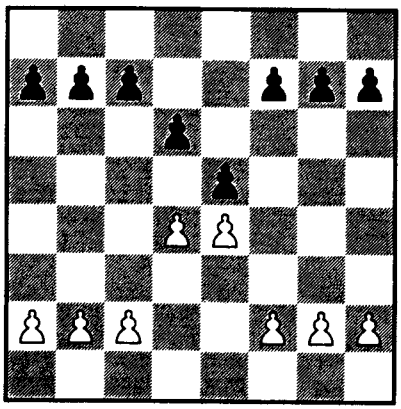
سوارهای سفید را بیشتر می‌کند و مسائل بی‌پاسخی برای او به‌وجود می‌آورد)

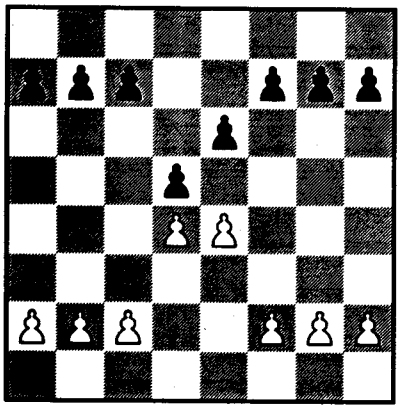
19.♔f1 ♘xf3 20.♕f4 ♘g4!
21.♕xf3 ♘e3+ 22.♔e1 ♗xg2

سیاه دارای یک پوزیسیون موفق است.

II ـ پیاده‌های مساوی در مرکز

بسیاری از سیستم‌های گشایشی زمینه برخوردهای مشخص پیاده‌ها در مرکز را به‌وجود می‌آورند. برای نمونه می‌توان هنگامی که پیاده‌های *e4* و *d4* سفید دربرابر پیاده‌های *e5* و *d6* سیاه قرار گرفته‌اند و یا پیاده‌های سفید در *e4* و *d4* دربرابر پیاده‌های سیاه در *e6* و *d5* هستند درنظر آورد (دیاگرامها را نگاه کنید)





بدینسان تنش ایجاد شده معمولاً به سرعت برطرف می‌شود و ساختار پیاده‌ای استوارتری پدید می‌آید. ممکن است مرکز با حرکت *e5* یا *d5* به حالت بسته درآید و یا اینکه پیاده‌ها براثر حرکت *exd5* یا *dxe5* از حرکت باز بمانند. در این موارد هردو شطرنجباز *تعداد برابری پیاده* در مرکز دارند (گرچه فضای یکسانی را تحت اختیار ندارند).

الف) زنجیر پیاده‌ای ثابت در مرکز

این وضعیت معمولاً در گشایش (برای مثال در بسیاری از واریانت‌های **روی‌لوپز، دفاعهای فرانسوی، هندی‌شاه و نیمزویچ**) به‌وجود می‌آید.

نبرد استراتژیک پیچیده است زیرا بازی در مرکز با عملیات فعال در جناحها ارتباط دارد. اغلب مرکز اصلی نبرد به جناحهایی

منتقل می‌شود که ارتباطات بین آنها ضعیف است.

مرکز بسته اغلب براثر حرکات e5 یا d5 پدید می‌آید و تاحدی به سفید در فضا برتری می‌دهد. سفید تلاش می‌کند از این برتری با انجام عملیاتی در یکی از جناحها، بهره‌برداری کند. به خاطر تفاوت دو جناح، بخش اعظم نبرد به عناصر اصلی زنجیر پیاده‌ای سفید یعنی وجود پیاده‌ها در خانهٔ e5 یا خانهٔ d5 بستگی دارد (البته مهمترین عامل در انتخاب یک طرح، نحوه استقرار سوارها و ویژگیهای عام پوزیسیون است).

سفید با داشتن پیاده‌ای در خانهٔ e5 چشم‌انداز خوبی برای حمله در جناح شاه دارد. به‌عنوان یک اصل تلاش سیاه در جهت انجام یک بازی متقابل در مرکز و جناح وزیر بایدباشد. با این‌حال‌باید به‌خاطر سپرد که گرچه سازماندهی پیشروی در جناح شاه دشوار است اما برای حریف مقابل خطرناکتر هست.

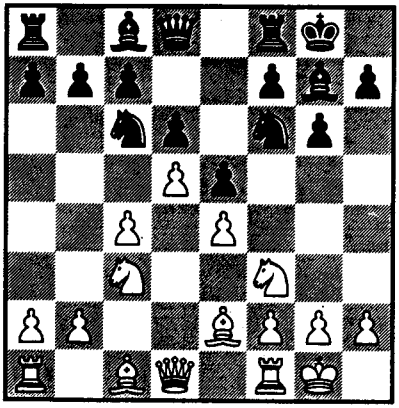
انجام عملیات در جناحها با وجود پیاده‌ای در خانه d5 بسیار مهم است. سفید معمولاً قصد انجام یورش پیاده‌ای در جناح وزیر را دارد و موثرترین واکنش برای سیاه دست زدن به ضدحمله در جناح شاه است.

اکنون به بررسی موارد اصلی زیر می‌پردازیم.

(۱) زنجیر پیاده‌ای بسته با پایگاهی در خانه d5، ویژگی ساختارهای بسیاری در دفاع هندی شاه است. تکنیک این بازی در سطح بالایی است. سیستم گشایشی تندوتیز زیر که بازیکنان روسی جزئیات آن را مورد تحلیل قرار داده‌اند مثال خوبی برای روشن شدن این موضوع است.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 o-o 6.♗e2 e5 7.o-o ♘c6

سیاه با آخرین حرکت خود، سفید را به مبارزه برای تعیین وضعیت پوزیسیون مرکز فرامی‌خواند. حساس‌ترین ادامه، حرکت **8.d5** است. سفید با کسب تمپ عملیات فعالی را در جناح وزیر آغاز می‌کند. وی در این جناح دارای برتری در فضا است و می‌تواند برای بازکردن سریع بازی



سوارهایش را متمرکز کند. با این حال سیاه نیز فرصت‌های خوبی برای آغاز ضدحمله در جناح شاه دارد.

در چنین پوزیسیونهایی بازی با هر حرکت پرتنش‌تر می‌شود و درنتیجه اهمیت به‌دست آوردن و یا ازکف دادن یک تمپ بیشتر می‌شود. بازی فعال است و گاه در خطوط اجباری ادامه می‌یابد و هردو شطرنجباز ناچارند درنهایت دقت به مانور پرداخته، حمله و دفاع را ترکیب کنند. به‌کار بستن تدابیر دفاعی ضروری و اغلب دشوار است اما هیچیک از دو بازیکن نباید یکسره به دفاع غیرفعال توسل جویند.

این سیستم نخستین بار در بازی **تایمانوف- آرونین** (مسکو، سال ۱۹۵۲) به‌اجرا درآمد و چنین ادامه یافت: **8...♘e7 9.♘e1** (سفید اسب خود را به خانهٔ *d3* منتقل می‌کند. این خانه مکان مناسبی برای حمله و دفاع است. در همین حال تدارکی برای پیشروی پیادهٔ سفید صورت می‌گیرد.

9...♘d7 10.♗e3 f5 11.f3

این پوزیسیون، یک پوزیسیون شاخص است. سفید می‌توانست با ادامهٔ *11.exf5 gxf5 12.f4* به بازی در مرکز جان دهد. بی‌شک انجام چنین عملی در این پوزیسیون سبب برتری سفید نمی‌شود. نکتهٔ مهم آن است که هنگام انجام عملیات در جناحها، نباید امکان باز شدن مرکز را به فراموشی سپرد.

11...h5?

(این حرکت، حرکتی بسیار ضعیف است. سیاه که طرحی برای بازی خود ندارد به سادگی زمان را، که برایش بسیار باارزش است، از دست می‌دهد)

12.♘d3 f4 13.♗f2 g5 14.c5 ♘f6 15.♖c1 g4 16.♕b3!

(سفید به پیشروی شتاب‌زدهٔ سیاه با طرحی عمیق پاسخ داده و حمله و دفاع را درهم می‌آمیزد)

16...♗h6? 17.cxd6 cxd6 18.♘xe5!

(این حرکت یک ضربهٔ مهم تاکتیکی در مرکز است که ستون *d* را باز می‌کند)

18...g3 19.♗e1 dxe5 20.d6+ ♔h8 21.dxe7 ♕xe7 22.♘b5 ♗e6 23.♗b4 ♕f7 24.♕c3 gxh2+ 25.♔h1 ♖g8 26.♕xe5 ♕g6 27.♖f2

حاصل این حرکات برتری قابل ملاحظه سفید است.

در این بازی سیاه از امکانی که برای حمله به جناح شاه داشت استفاده نکرد. به هر روی، پس از اندک زمانی، طرح درست

بازی پیدا شد و در چند بازی به اجرا درآمد. مثلاً در بازی تایمانوف ـ نایدورف (مسابقات کاندیداها، زوریخ، سال ۱۹۵۳) سفید نتوانست مانع حمله حریف شود. سیاه به جای حرکت *11...h5?* حرکت **11...f4** را انجام داد و بعد از حرکات **12.♗f2 g5 13.♘d3** توانست با موفقیت نیروهایش را در جناح شاه هم برای حمله و هم برای دفاع از جناح وزیر سازماندهی دوباره کند. بازی چنین ادامه یافت:

13...♘f6 14.c5 ♘g6 15.♖c1 ♖f7!

سیاه رخ را به عرض دوم خود انتقال می‌دهد تا آمادهٔ حمله به جناح شاه شود. با این حرکت همچنین رخ می‌تواند کمکی برای دفاع از پیادهٔ *c7* باشد. در همین ضمن خانه *f8* برای مانور مهم دفاعی *...♗f8* باز می‌شود.

16.♖c2 ♗f8 17.cxd6 cxd6 18.♕d2 g4 19.♖f-c1 g3!

سیاه با قربانی کردن پیاده، حملهٔ قدرتمندی را در جناح شاه تدارک می‌بیند.

پژوهش درمورد این سیستم همچنان ادامه داشته است. اکنون نوبت سفید است که طرح خویش را بهتر کند. استاد بزرگ آرژانتینی نایدورف به جای **10.♗e3**، حرکت **10.♘d3** را توصیه می‌کند و اگر بازی چنین ادامه یابد **10...f5 11.f3 f4** آنگاه پیشنهاد او انجام این حرکات است: **12.♗d2 g5 13.♖c1**؛ با توجه به این نکته که فیل وزیر سفید مکان بهتری در قطر *e1/a5* دارد.

این ادامه در بازی پاخمان ـ پادفسکی (درسدن، سال ۱۹۵۵) مورد آزمایش قرار گرفت. اما بازی شایسته سیاه تردیدهایی را دربارهٔ طرح نایدورف برانگیخت. بازی اینگونه ادامه یافت:

13...♘f6 14.c5 ♘g6 15.♘b5

نایدورف حرکات

15...♖f7 16.♗a5! b6 17.cxb6 axb6 18.♗e1!

را به‌عنوان ادامه بازی مورد تحلیل قرار داده بود و می‌پنداشت که می‌تواند با انجام حرکات *18...♖xa2 19.♘a3* جناح وزیر سیاه را تضعیف کند. اکنون سیاه با حرکتی ساده بازی خوبی را انجام می‌دهد

15...a6!

سیاه از قربانی سوار سفید *(16.cxd6)* نمی‌هراسد زیرا حملهٔ سفید را می‌توان با حرکات

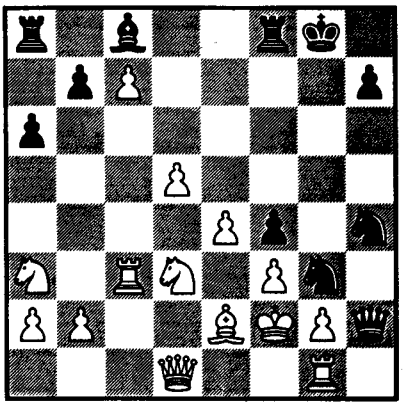
16...axb5! 17.dxc7 ♕d7 18.♗b4 ♘e8 19.♗xf8 ♗xf8

و پس از آن با حرکت *...♗d6* دفع کرد)

16.♘a3 g4 17.♗e1 g3!

(حملهٔ سیاه بسیار خطرناک است و توصیهٔ نایدورف قابل تردید ازکار درمی‌آید)

18.hxg3 ♘h5 19.gxf4 exf4 20.♗c3 ♗xc3 21.♖xc3 ♘g3 22.♖e1 ♕h4 23.cxd6 ♕h1+ 24.♔f2 ♕h2 25.dxc7 ♘h4 26.♖g1

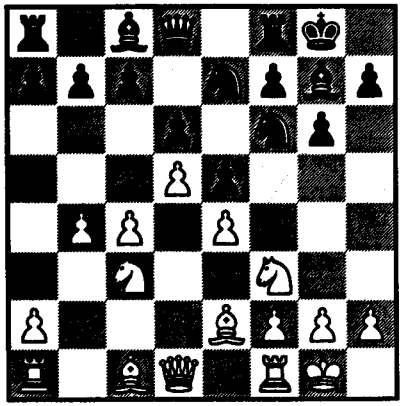


در اینجا سیاه می‌توانست با ترکیب بسیار زیبای

26...♘xe4+! 27.fxe4 f3! 28.♕c1! fxe2+ 29.♔xe2 ♘f3 30.♖f1 ♗g4

دست به حمله‌ای بس خطرناک بزند.

احتمالاً" طرحی که توسط استاد بزرگ شوروی "ولتماندر" پیاده شده است می‌تواند خطرات بیشتری برای سیاه دربر داشته باشد. به‌جای مانور *♘f-e1-d3* وی پیشروی بی‌درنگ در جناح وزیر ازطریق حرکت **9.b4!** را توصیه می‌کند.



پیشرفت‌های بعدی را به‌خوبی می‌توان در بازی **تایمانوف ـ کیوکالتا** (مسکو، سال ۱۹۵۶) شاهد بود.

9...a5

(این حرکت آزمایشی اشکارا اشتباه است. حرکت بهتر حرکت *9...♘h5 10.g3 f5* با هدف حمله به جناح شاه است.)

10.♗a3! ♘h5 11.g3 f5 12.♘g5!

(یک اندیشهٔ کاملاً" تازه. سفید به دفاع انفعالی در جناح شاه بسنده نمی‌کند؛ فرصت را غنیمت شمرده و بازی فعال در هردو جناح را آغاز می‌کند)

12...♘f6 13.c5 h6

(اگـر بـازی بـا حرکـات *13...dxc5* *14.bxc5 h6* ادامه می‌یافت آنگاه سفید مـی‌توانست حرکـات *15.d6 hxg5* *16.♕b3+* و سپس *dxe7* و *c6* را انجام دهد.)

14.cxd6! cxd6 15.♘e6 ♗xe6 16.dxe6 fxe4 17.bxa5 ♘f5 18.♘b5 d5! 19.♗xf8 ♗xf8 20.♖c1 ♖xa5 21.♕b3 b6 22.♕b2!

و در پیچیدگیهایی که ازپی این حرکات پدید می‌آید، سفید برتری آشکاری به‌دست می‌آورد. به‌نظر می‌رسد طرح سفید برای انجام یک بازی فعال در هر دو جناح، دشوارترین‌مسائل را برای‌سیاه آفریده‌است.

توجه به تکامل تئوری این واریانت برای روشن شدن مسائل مورد بحث، بسیار آموزنده بوده است. سیاه، سفید را تحریک کرده به راهی می‌کشاند که امکان سازش در آن متصور نیست. هردو بازیکن امکانات فراوانی برای ادامه بازی دارند. با این حال هیچیک از دو شطرنجباز هنوز حرف آخر را نزده است.

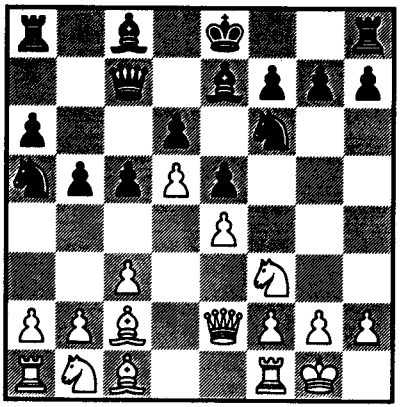
البته بستن مرکز با حرکت *d5*، همیشه به این نوع یورش پیاده‌ای در جناحهای مخالف نمی‌انجامد. معمولاً طرحهای استراتژیک در مرحله گشایش تنوع و قابلیت انعطاف بیشتری دارند.

عامل مهم در انتخاب یک طرح بازی، نوع هماهنگی نیروها و درنظر گرفتن ویژگیهای ظاهری و نیز پنهان است.

از این رو در بسیاری از پوزیسیونهای گشایشی که از این ساختار پیاده‌ای برخوردارند سفید بعد از بستن مرکز با حرکت *d5* به جناح شاه حمله‌ور می‌شود (روی‌لوپز، بازی چهاراسب، دفاع نیمزویچ و...) برای نمونه در واریانتی از روی‌لوپز که با حرکات زیر آغاز می‌شود:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♕e2 b5 7.♗b3 d6 8.c3 ♘a5 9.♗c2 c5 10.d4 ♕c7

یکی از بهترین طرحها برای سفید بستن



مرکز با حرکت **11.d5** است تا زمینه برای پیشروی پیاده‌ها در جناح شاه آماده شود.

این طرح از قدیم در پوزیسیونهای همانند به‌اجرا درآمده است. مرکز بسته مانع تحرک سیاه می‌شود و به سفید اجازه می‌دهد تا سوارهایش را به سرعت در جناح شاه متمرکز کند.

در این پوزیسیون، سفید بی‌درنگ رخ خود را در خانه *g1* مستقر می‌سازد تا به پیشروی *g4* کمک کند. برای بررسی ادامهٔ نبرد، پی گرفتن چگونگی پیشرفت بازی در مرحلهٔ وسط بازی مفید است. بازی **سوئتین- پونیاکف** (مینسک، سال ۱۹۵۳) به این ترتیب ادامه یافت:

11...o-o 12.♘b-d2 ♘b7 13.♔h1 ♘e8 14.♖g1 g6 15.g4 f6 16.a4! b4 7.♘c4 a5 18.♗h6 ♘g7 19.♘e3 ♘d8 20.♘f5!

قربانی کردن این اسب در خانه *f5* برای گشودن ستون *g* حرکتی آشنا و متداول است. چون ارتباط جناح وزیر سیاه با جناح شاه تقریباً قطع شده است (و این ویژگی تعیین کننده‌ای است)، دفاع از شاه سیاه دشوار می‌شود.

در این پوزیسیون بسته، یک سوار اضافی داشتن اهمیت چندانی ندارد. اگر سیاه قربانی را بپذیرد آنگاه سفید امکان حملهٔ مهمی را به‌دست خواهد آورد یعنی:

20...gxf5 21.gxf5 ♖f7 22.♗xg7 ♖xg7 23.♖xg7+ ♔xg7 24.♘xe5 dxe5 25.♖g1+, 26.♕g4

از اینرو سیاه بازی را چنین ادامه داد

20...♗xf5 21.gxf5 ♘f7 22.♗xg7 ♔xg7 23.fxg6 hxg6 24.♘h4 ♘g5 25.f4! ♖h8 26.♕g4 ♖xh4 27.♕xh4 ♘f3 28.♕h5!

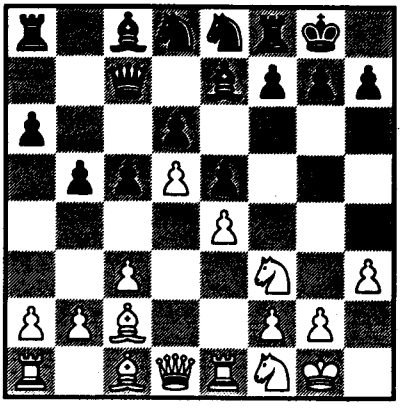
و سفید به زودی بازی را خواهد برد.

در این نوع پوزیسیون، طرح اصلی سیاه، یورش پیاده‌ای در جناح وزیر نیست زیرا طرحی کم‌اثر است. او باید به دفاع فعال و دقیقی از جناح شاه بپردازد زیرا این جناح به مرکز عملیات دو شطرنجباز تبدیل شده است. اگر سیاه بتواند سوارهای سبک خود را با موفقیت آرایش دهد، شاید بتواند دست به حملهٔ متقابل بزند. در این حالت، پیاده‌های پیش افتادهٔ سفید به نقطهٔ ضعف او بدل شده‌اند. نمونه چنین وضعیتی را می‌توان در بازی **توماس- روبینشتاین** (بادن-بادن، سال ۱۹۲۵) دید:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3

♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2 ♘c6 13.d5 ♘d8 14.♘f1 ♘e8

این مانور مانوری آموزنده است. سیاه از پوزیسیونی قوی در جناح شاه برخوردار است و در همان حال از گشوده شدن مرکز به نفع خویش بهره می‌گیرد



15.a4 ♖b8 16.axb5 axb5 17.g4 g6 18.♘g3 ♘g7 19.♔h1 f6 20.♖g1 ♘f7 21.♕f1 ♗d7! 22.♗e3 ♖a8 23.♕g2 ♖xa1 24.♖xa1 ♕b7 25.♔h2 ♖a8 26.♕f1 ♖a6 27.♘d2 ♕a8 28.♖xa6 ♕xa6 29.♘b3 ♘g5 30.♔g2 h5! 31.h4 ♘f7 32.gxh5 gxh5 33.♔h2 ♕c8 34.♕g2 ♔f8 35.♘d2 f5 36.exf5 ♗xh4

اکنون سیاه ابتکار عمل را در جناح شاه به‌دست آورده است.

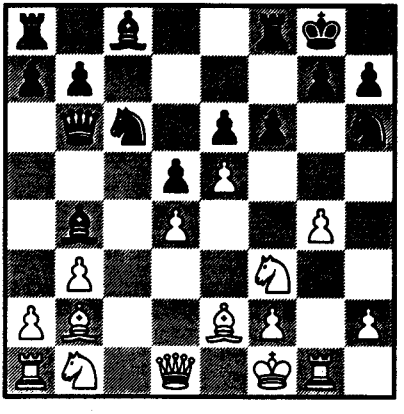
(۲) پوزیسیون *پیاده‌ای بسته با پایگاهی در خانه e5*. این پوزیسیون به انجام عملیات سفید در جناح شاه یاری می‌رساند (نمونه چنین پوزیسیونی را می‌توان در بسیاری از واریانت‌های **دفاع فرانسوی** یافت).

معمولاً در این وضعیت سیاه در تلاش انهدام زنجیر پیاده‌ای سفید در مرکز است. از این رو سفید هنگام حمله به جناح شاه، باید مراقب ضدحملهٔ احتمالی سیاه در مرکز باشد. بدین ترتیب هردو طرف برای مدتی توجه خود را به مرکز معطوف می‌کنند. نمونه این وضعیت واریانت پیشروی از دفاع فرانسوی است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♕b6 6.♗e2 cxd4 7.cxd4 ♘h6 8.b3

سفید باید بتواند بر ضعف خود در خانهٔ *d4* که در این پوزیسیون بسیار مهم است، چیره شود. او برای دفاع از این نقطه ناچار است سوارهایش را در موضعی غیرفعال قرار دهد و از قلعه رفتن چشم بپوشد. از سوی دیگر سوارهای سیاه هماهنگ با یکدیگر عمل کرده و بسیار فعال هستند. ادامهٔ مسابقهٔ لوین- خاسین (لنینگراد، سال ۱۹۵۴) مثالی آموزنده در این زمینه است.

8...♘f5 9.♗b2 ♗b4+ 10.♔f1 o-o 11.g4? ♘h6 12.♖g1 f6!



این فشار به موقع بر مرکز، طرحهای سفید در جناح شاه را برهم می‌زند. سیاه ابتکار عمل را به‌دست می‌آورد و با قدرت از ضعف‌های پوزیسیونی جناح شاه حریف سود می‌جوید.

13.exf6 ♖xf6 14.g5 ♖xf3!

سیاه با دادن این قربانی، مرکز پیاده‌ای سفید را درهم می‌کوبد.

15.gxh6

با دقت در بازی می‌توان دریافت که گرچه حرکات *15.♗xf3 ♘f5!* و به‌دنبال آن حرکت *...♘xd4* به برتری سیاه می‌انجامید ولی ضرر کمتری برای سفید داشت.

15...♖f7 16.♕d3 ♘e5! 17.♕e3 ♘g6 18.♗h5 e5 19.♖g5 ♗d7 20.hxg7 ♖e8 21.♗xg6 hxg6 22.♖xe5 ♖xe5 23.♕xe5 ♕b5+ 24.♔g2 ♗h3+ 25.♔xh3 ♕f1+ 26.♔g4 ♕xf2

سفید شکست را می‌پذیرد.

پوزیسیون هماهنگ‌تر سوارهای سیاه سبب توفیق حرکت *...f6* می‌شود. همین هماهنگی است که پس از باز شدن مرکز برتری سوارهای سیاه را تضمین می‌کند.

با این حال بیشتر اوقات پس از باز شدن مرکز، سوارهای سفید نیز بسیار فعال می‌شوند. به‌عنوان یک اصل می‌توان گفت لبهٔ تیز بازی متوجه هردو بازیکن شده و ارزیابی اینکه بخت کدام شطرنجباز بیشتر است بسیار دشوار می‌گردد. این نوع بازی در یکی از سیستم‌های اصلی **دفاع فرانسوی** پدید می‌آید:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗xc3 6.bxc3 ♘e7 7.a4 ♘b-c6 8.♘f3 ♕a5 9.♗d2 c4

پوزیسیون در مرکز به صورت پوزیسیونی بسته درآمده است. با این حال اگر لازم باشد سیاه می‌تواند با حرکت *...f6* مرکز را بگشاید. مسابقهٔ **اسمیسلوف -**

بوتوینیک (مسکو، سال ۱۹۴۴) می‌تواند در این ارتباط بسیار جالب باشد. بازی چنین ادامه یافت:

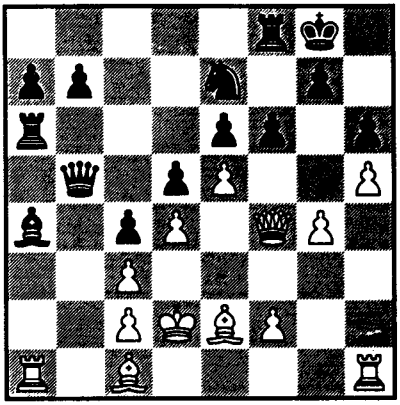
10.♘g5 h6 11.♘h3 ♘g6!
12.♕f3 ♗d7 13.♘f4 ♘xf4
14.♕xf4 ♘e7 15.h4 ♗xa4
16.h5 ♕b5 17.♔d1 ♖c8
18.♗c1 ♖c6 19.♗e2 ♖h6!
20.♔d2

(20...♗xc2 خطرناک بود)

...o-o

(بهتر بود که سیاه شاه را در مرکز به حال خود می‌گذاشت ولی پیش‌بینی این کار در هنگام بازی بسیار دشوار است)

21.g4 f6!?



از این حرکت به بعد بازی بسیار پرافت‌وخیز می‌گردد زیرا سوارهای هردو طرف وارد عمل شده‌اند.

22.exf6 ♖xf6 23.♕c7 ♖f7
24.♕d8+ ♔h7 25.f4! ♕a5

(حرکت *25...♕d7* محتاطانه‌تر بود)

26.♕b8 ♘c6 27.♕e8 ♖e7
28.♕g6+?

این حرکت یک اشتباه جدی است. سفید باید دست به حرکت *28.♕f8* *d8♕* می‌زد (زیرا در غیر اینصورت حرکت *29.g5!* با تهدید *+g6* حرکتی تهدید کننده می‌باشد) و ادامه *29.♕xd8 ♘xd8* *30.g5* سبب حفظ بخت‌های عالی برای سفید در جناح شاه می‌شد.

28...♔g8 29.♗a3 e5?

سیاه نیز درنمی‌یابد که با ادامهٔ *29...♕c7! 30.♖h-f1♘b4!* می‌تواند بازی را ببرد. سیاه می‌توانست با ادامهٔ *...♗e8* وزیر سفید را از آن خود کند.

30.fxe5?

(اما این اشتباهی سرنوشت‌ساز است. سفید با حرکت *30.dxe4* می‌توانست از شکست برهد)

30...♘xd4! 31.♗b4 ♕d8
32.♕xa6 bxa6 33.cxd4 ♖b7!

سیاه پیروزمندانه به بازی پایان می‌دهد.

هر روز پوزیسیونهای گشایشی بیشتری با زنجیر ثابت پیاده‌ای کشف شده و مورد تحلیل قرار می‌گیرد. در سالهای اخیر قلعه رفتن در جناحهای مخالف در پوزیسیون‌های مرکز بسته، متداول شده است.

ب) پوزیسیون پیاده‌ای بسته در مرکز با ستون باز e یا d

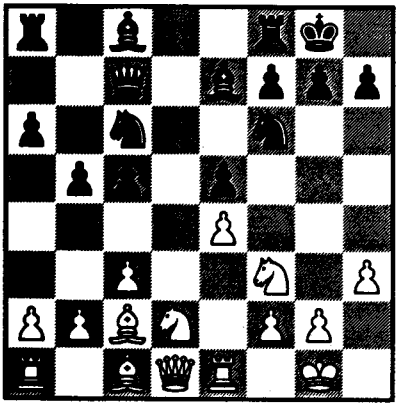
اگر تنش در مرکز با تعویض پیاده‌های مرکزی از بین برود، یکی از ستونهای مرکزی باز می‌شود. به این ترتیب نقاطی برای ایجاد پایگاه در مرکز پدید می‌آیند. این نوع ساختار اغلب در **روی‌لوپز، گامبی وزیر، دفاعهای نیمزویچ، هندی شاه و کاروکان** و... شکل می‌گیرد.

در این نوع پوزیسیون ارتباط جناحها با یکدیگر قطع نمی‌شود و مانور سوارها برای به‌دست گرفتن کنترل خانه‌های مرکزی و سپس کشاندن عملیات به جناحها، اهمیت بسیاری می‌یابد.

این نوع ساختار پیاده‌ای مرکزی، سبب یورش پیاده‌ها در جناحها می‌شود؛ وضعیتی که به‌ویژه در سیستمهای گوناگون **روی‌لوپز** پیش می‌آید. موفقیت این طرح بستگی به ترکیب یورش پیاده‌ها با مانور سوارها در مرکز دارد.

برای نمونه در یکی از خطوط اصلی **دفاع چیگورین** از **روی‌لوپز** بعد از حرکات **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2 ♘c6 13.dxc5 dxc5**

پوزیسیون نسبتاً بسته‌ای به‌وجود می‌آید و بازکردن خطوط آن دشوار است.



معمولاً سفید عملیات فعال در جناح شاه را با وارد آوردن فشار بر خانهٔ *d5* توام می‌کند، درحالیکه سیاه یورش پیاده‌ای در جناح وزیر را با بازی در امتداد ستون *d* درآمیخته و تلاش می‌کند تا اسب را به خانه *d6* انتقال دهد. غالباً سیاه باید دربرابر طرح سفید دست به اقدامهای دفاعی بزند.

مثال زیبایی از حمله در جناح شاه سفید

را می‌توان در بازی رائوزر- ریومین (مسکو، سال ۱۹۳۶) سراغ گرفت. این بازی با واریانت مشابه‌ای آغاز می‌شود.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 ♘a5 9.♗c2 c5 10.d4 ♕c7 11.♘b-d2 ♘c6

و بازی چنین ادامه می‌یابد

12.a4 ♖b8 13.axb5 axb5 14.dxc5 dxc5 15.♘f1 ♗e6 16.♘e3 o-o 17.♘g5 ♖f-d8

در آن موقع، این نوع پوزیسیون چندان مورد تحلیل قرار نگرفته بود. در اینجا حرکت *16...g6* حرکت بهتری است زیرا اسب سفید را از خانه *f5* دورمی‌کند.

18.♕f3 ♖d6 19.♘f5

(سفید با تحریک سیاه به تعویض در خانهٔ *f5* فیل شاه خود را فعال می‌کند. در همان حال وجود پیاده در خانه *f5* امکان یورش پیاده‌ای برعلیه شاه سیاه را فراهم می‌آورد)

19...♗xf5 20.exf5 h6 21.♘e4 ♘xe4 22.♗xe4 ♗f6 23.♗e3 ♘e7 24.b4 c4 25.g3

(سیاه بازی متقابلی در چنته ندارد و در مواجهه با حملهٔ جناح شاه سفید درمانده است)

25...♖d7 26.♖a7 ♕d8 27.♖xd7 ♕xd7 28.h4! ,...

امروزه تکنیک بازی در این نوع پوزیسیون پالوده شده است.

نمونهٔ مدرن اجرای همین طرح توسط سفید در بازی بولسلاوسکی - تال (مسکو، سال ۱۹۵۷) دیده می‌شود:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d6 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2 ♗d7 13.♘f1 ♖f-e8 14.♘e3 g6 15.dxe5 dxe5 16.♘h2 ♖a-d8 17.♕f3 ♗e6 18.♘h-g4

سفید برای فعال کردن بازی در جناح شاه و مرکز به مانورهای زیرکانه‌ای متوسل می‌شود. این مانورها موفق نیز از کار درمی‌آیند.

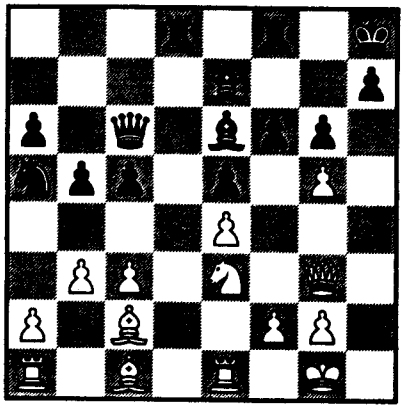
18...♘xg4 19.hxg4 ♕c6

(این اشتباه ناچیز، مشکلات بزرگی برای سیاه به‌وجود می‌آورد. او می‌باید اسب خود را با حرکت *19...♘b7* و ادامهٔ *c4...* و *c5...♘* وارد بازی می‌کرد)

20.♕g3 f6 21.g5! ♔h8 22.b3!

(سفید با این حرکت اسب سیاه را از دسترسی به خانهٔ مهم *c4* دور می‌کند)

22... ♖f8



23. ♘d5!

این حرکت آغاز ترکیبی جالب است. سفید بر گسترهٔ فعالیت فیل شاه با *قربانی دادن یک پیاده* می‌افزاید و فشاری قوی بر کل صحنه مبارزه وارد می‌آورد (این پوزیسیون را با بازی **رائوزر- ریومین** مقایسه کنید. در آنجا هم سفید برتریهای همانندی را بدون دادن قربانی کسب کرد)

23... ♗xd5 24.exd5 ♕xd5 25.gxf6 ♗xf6 26. ♗h6 ♖f-e8 27. ♗e4! ♕e6 28. ♕f3 ♕e7 29. ♖a-d1 ♗g7 30. ♗e3!

سفید با انتقال فشار استراتژیک خود به جناح وزیر، برتری آشکاری را به‌دست می‌آورد. سیاه در موقعیت‌های نسبتاً زیادی می‌تواند طرح استراتژیک و فعال خود یعنی پیشروی در جناح شاه را به‌اجرا درآورد. درواقع می‌توان گفت نبرد اصلی حول طرح استراتژیک سفید، که به بررسی آن پرداختیم، جریان دارد. اما اگر سفید به بازی زنده‌ای در مرحلهٔ گشایش نپردازد، سیاه ابتکار عمل را به‌دست می‌گیرد. آنگاه ممکن است نبرد استراتژیک شکل کاملاً متفاوتی به خود بگیرد.

در بازی **سوئتین - بانیک** (ایروان، سال ۱۹۵۴) سفید تا حرکت دوازدهم همان بازی **بولسلاوسکی - تال** را دنبال کرد. سپس بازی چنین ادامه یافت:

12... ♖d8 13.dxe5?

(طرحی انفعالی که ابتکار عمل را به سیاه وامی‌گذارد. حرکت بهتر *13... ♘f1* و... است)

13...dxe5 14. ♕e2 c4!

(چون سفید از اجرای بازی فعال در جناح شاه دور شده است، سیاه طرحهای فعال در جناح وزیر خود را اعمال می‌کند)

15. ♘f1 ♘b7! 16.a4?

(اشتباهی دیگر که تنها موقعیت را برای سیاه بهتر می‌کند. به‌جای آن حرکت، سفید میتوانست یکی از دو حرکت بهتر *16. ♗g5* و *16. ♘e3* را انجام دهد زیرا حرکاتی درجهت انجام یک بازی متقابل در جناح شاه هستند.)

16...♗d7 17.axb5 axb5 18.♖xa8 ♖xa8 19.♘e3 ♘c5 20.♘d5?

(اکنون سفید دست به بازی فعال ولی دیرهنگام خود زده است؛ در این لحظه دفاع غیرفعال باید ترجیح داده می‌شد.)

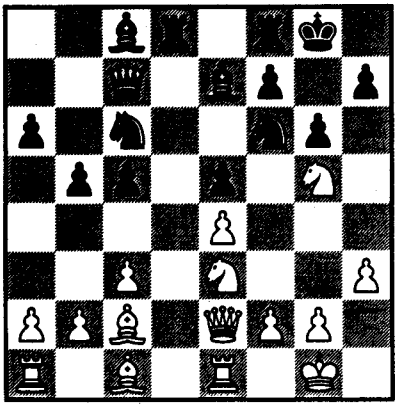
20...♘xd5 21.exd5 f6 22.♘h4 ♗d6 23.♗e3 g6 24.♗xc5 ♕xc5 25.♖d1 ♔g7 26.♘f3 ♖a7!

و سوارهای سفید همگی برای پوشاندن ضعف‌های جناح وزیر به‌هم گره خورده‌اند.

با این حال طرحهای اصلی دفاع **چیگورین** در روی‌لوپز ممکن است یکسره با مواردی که هم‌اکنون به بررسی آنها پرداختیم تفاوت داشته باشد. اغلب سفید عملیات فعال خود را در جناح وزیر آغاز می‌کند درحالیکه سیاه دست به ضدحمله در جناح شاه می‌زند و اسب خود را ازطریق خانهٔ *h5* به خانه *f4* منتقل می‌کند. در این پوزیسیون، هر شطرنجباز باید آمادهٔ عمل در هردو جناح باشند. در بازی **سوئتین-کامیشوف** (تفلیس، سال ۱۹۵۱ - دیاگرام صفحه ۱۱۰ را نگاه کنید) بازی چنین ادامه یافت:

14.♘f1 ♗e6 15.♘e3 ♖a-d8 16.♕e2 g6 17.♘g5 ♗c8

سیاه باید حرکت *17...c4* انجام داده و تعویض در خانه *e6* را می‌پذیرفت. زیرا درازای پیاده‌های دوبل ستون *e*، یک ستون نیمه‌باز *f* و خانهٔ قوی *f4* را دراختیار می‌گرفت. اکنون سفید پیشروی در جناح وزیر سیاه را آغاز می‌کند؛ یعنی منطقی‌ترین طرح را که به خاطر وضعیت سوارها در این پوزیسیون پدید آمده است. سیاه جناح شاه را به دقت کنترل می‌کند و به اندازهٔ کافی از خانه *d5* دفاع کرده است. اما این اقدامهای دفاعی سوارهای او را از جناح وزیر دور ساخته است. درنتیجه سفید که تاکنون به اجرای طرح معینی نپرداخته است امکان ایجاد اهداف معینی برای حمله در جناح وزیر حریف یعنی پیاده‌های ضعیف را دارد.



بازی چنین ادامه یافت **18.a4! c4** (حرکت *18...♕b7* تاحدودی حرکتی

بهتر بود)

19.axb5 axb5 20.b3! ♘a5

انجام این حرکت از روی اجبار است زیرا ادامهٔ اینچنین بازی *20...cxb3* *21.♗xb3* به باز شدن پوزیسیون خواهد انجامید که به نفع سفید است)

21.bxc4 bxc4

(نقطه ضعیف به‌وجود می‌آید. سیاه ناچار است برای مدتی طولانی از پیاده ستون c دفاع کند. این کار به سفید ابتکار عمل خطرناکی می‌دهد)

22.♗a3! ♖f-e8 23.♗xe7 ♖xe7 24.♖e-d1 ♖e-d7 25.♖xd7 ♖xd7 26.♖a4! ♗a6 27.♕f1! ♗b5

(حرکت *28.♕a1* حرکتی خطرناک بود)

28.♖b4 ♕c5 29.♕b1 ♖b7 30.♗a4 ♗a6 31.♘f3! ♕d6 32.♗b5!

به این ترتیب سفید برتری چشمگیری در جناح وزیر به‌دست می‌آورد.

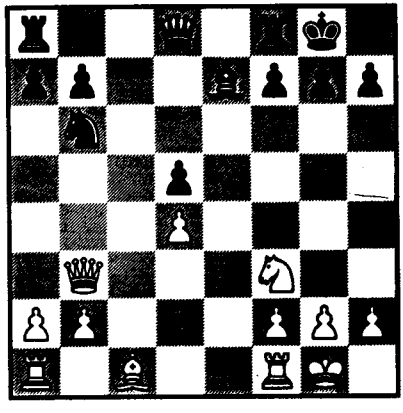
این مثال گوناگونی طرحهای گشایشی را نشان می‌دهد. اغلب، تفاوت‌های بسیار اندک در میزان هماهنگی سوارها امکان انتخاب طرحهای استراتژیک کاملاً متفاوت را می‌دهد. از این رو انتخاب هرگز نباید به صورت قالبی صورت بگیرد. طرح بازی در مرحلهٔ گشایش را تنها پس از بررسی دقیق هماهنگی موجود بین سوارهای هردو شطرنجباز باید انتخاب کرد.

وقتی غیر از ستون مرکزی، ستون دیگری نزدیک به مرکز باز باشد (مثلاً در گامبی وزیر، کاروکان و دفاع نیمزویچ در پیادهٔ وزیر) سازماندهی عملیات در جناحها بسیار دشوار می‌شود. استراتژی چنین پوزیسیونهایی نسبت به سیستم‌هایی که دارای یک ستون باز هستند، ساده‌تر است. در این ساختارهای گشایشی، که عموماً دو طرف از لحاظ استراتژیکی وضعیت متعادلی دارند، توجه را باید اساساً به خانه‌های مرکزی معطوف کرد. هر طرف درصدد برپا کردن پایگاهی در مرکز است و می‌کوشد مانع انجام این کار از سوی حریف شود. تنها پس از انجام این کار، آن هم درنهایت دقت، می‌توان عملیات در جناحها را آغاز کرد. برای مواجه شدن با چنین پوزیسیونی، شطرنجباز نیاز به سطح بالایی از دانش تکنیکی دارد.

در بازی **آلخین - الیسکاز** (بوئنوس‌آیرس، سال ۱۹۳۹) نحوهٔ برخورد با چنین پوزیسیونی را می‌توان یافت. این بازی نشان می‌دهد که چه امکانات وسیعی، حتی در پوزیسیونهای بسیار ساده، نهفته

است:

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 e6 6.♘f3 ♗e7 7.cxd5 ♘xd5 8.♗b5+ ♗d7 9.♗xd7+ ♘xd7 10.♘xd5 exd5 11.o-o o-o 12.♕b3 ♘b6



آلخین استادانه از بازی بدون طرح سیاه بهره جسته و پیروزی را با برتری اندک خویش (گسترش و آرایش سوارها که کمی بهتر صورت گرفته‌اند) به چنگ می‌آورد و با تلفیق تهدید علیه خانه *d5* و *b7* و بازی در امتداد ستونهای باز e و c به تدریج برتری خود را بیشتر می‌کند.

13.♗f4 ♗d6 14.♗xd6 ♕xd6 15.♖f-e1 ♖a-c8 16.♖a-c1 h6 17.♘e5 (با حرکت تهدیدآمیز *a4*)

♖c7 18.g3! ♖f-c8 19.♖xc7 ♖xc7 20.♕b5 ♘d7 21.♘xd7 ♖xd7

(سیاه موفق به تعویض سوارهای سبک می‌شود اما سوارهای سنگین سفید بسیار فعال شده‌اند)

22.♖e8+ ♔h7 23.h4 a6 24.♕e2 ♖d8 25.♖e7 ♖d7 26.♖e5 g6? 27.h5! ♕f6 28.♕e3 ♖d6 29.♕b3 ♖b6 30.hxg6+ ♕xg6 31.♕xd5 ♖xb2 32.♖f5!

هماهنگی موزون سوارهای سفید، پوزیسیون ناامن شاه سیاه و پیادهٔ روندهٔ *d* مجموعاً" برای برد سفید کفایت می‌کند. در این بازی آلخین به‌خوبی از برتری خویش استفاده برد.

در یک کلام، پوزیسیونهایی که دارای مرکزی ثابت و دوستون باز هستند، معمولاً" به نبردی تکنیکی می‌انجامند زیرا فرصت برای ساده کردن بازی و رسیدن به مرحلهٔ آخر بازی در آنها فراوان است.

اغلب ساختار پیاده‌ای در مرکز، در مرحلهٔ گشایش، با تعویض پیاده c با پیادهٔ *d* ثابت می‌شود. در بسیاری از واریانت‌های **گامبی وزیر** و **دفاع نیمزویچ** در **پیادهٔ وزیر** یک طرف ستون نیمه‌باز c و دیگری ستون

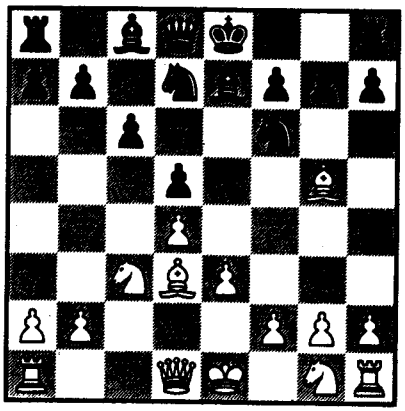
نیمه‌باز e را دراختیار می‌گیرد. معمولاً موقعیت پیاده‌ها در مرکز برای مدتی ثابت باقی می‌ماند.

واریانت زیر در گامبی وزیر مثال خوبی برای بررسی این نکته است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.cxd5 exd5

به این طریق تنش از بین می‌رود و ساختار پیاده‌ای ثابت پدید می‌آید. سفید ستون نیمه‌باز c و سیاه ستون نیمه‌باز e را دراختیار می‌گیرد.

5.♗g5 ♗e7 6.e3 c6 7.♗d3 ♘b-d7



اکنون به بررسی امکانات بازی در مرکز می‌پردازیم. بدیهی است که گشودن بازی برای هردو بازیکن دشوار است. اگر سیاه تلاش کند تا پیادهٔ d سفید را با حرکت c5... مورد تهدید قرار دهد این احتمال وجود دارد که ناچار به داشتن پیاده‌ای ایزوله در ستون d شود که برای او فایده‌ای نخواهد داشت. انجام حرکت e4 نیز برای سفید دشوار است.

طبعاً سفید دارای امکانات بیشتری برای انتخاب است و انتخاب اوست که روند بازی را تعیین می‌کند. طرحی که در این پوزیسیون به خوبی مورد آزمون قرار گرفته است، انتقال نبرد اصلی به جناحها و دست کشیدن از مرکز برای مدتی مشخص است. سفید با بهره‌برداری از ستون نیمه‌باز c پیشروی پیاده‌ها در جناح وزیر را آغاز می‌کند (اصطلاحاً حمله اقلیت). سیاه نباید تنها به دفاع غیرفعال اکتفا کند بلکه باید حمله سوارها (یا حتی حمله سوار و پیاده‌ها) را به جناح شاه هدف خود قرار دهد و از e4 به‌عنوان پایگاهی برای سوارهایش خانه بهره برد.

در مسابقهٔ اسمیسلوف ـ کرس (قهرمانی جهان، مسکو، سال ۱۹۴۸) بازی چنین ادامه یافت:

8.♘f3 o-o 9.♕c2 ♖e8 10.o-o ♘f8 11.♖a-b1 ♘g6 12.b4

درحالیکه سیاه به جای اینکه با حرکات *12...a6 13.a4 ♘e4!* فعالانه بازی را پی بگیرد به دفاع منفعل در جناح وزیر روی

می‌آورد.

12...♗d6? 13.b5! ♗d7 14.bxc6 ♗xc6

سفید به‌درستی از ضعف جناح وزیر سیاه استفاده کرد درحالیکه سیاه به هیچ‌روی نمی‌تواند دست به یک بازی متقابل درجناح شاه بزند.

15.♕b3 ♗e7 16.♗xf6 ♗xf6 17.♗b5 ♕d6 18.♖f-c1 h5 19.♘e2 h4

سیاه تلاش می‌کند جناح شاه را مورد تهدید قرار دهد اما بسیار دیر دست به بازی متقابل زده است.

20.♗xc6 bxc6 21.♕a4 ♘e7 22.♖b7! a5 23.h3 ♖e-b8 24.♖c-b1 ♖xb7 25.♖xb7 c5 26.♖b5! cxd4 27.♘exd4 ♖c8 28.♘b3 ♗c3 29.♕xh4

و سفید از برتری کمی که دارد سود می‌جوید. بازی غیرفعال سیاه اسباب شکستش را فراهم آورد.

اگر سیاه به بازی متقابل در جناح شاه روی آورد، بازی بسیار تندتر خواهد شد. در بازی **تایمانوف ـ نجمدینوف** (کیف، سال ۱۹۵۴) سیاه به حرکت **11.♖a-b1** سفید با حرکت **11...a5** پاسخ داد و بازی اینگونه ادامه یافت:

12.a3 ♘e4! 13.♗xe7 ♕xe7 14.b4 axb4 15.axb4 ♘g6 16.b5?

سفید خطری را که در جناح شاه وجود دارد حس نمی‌کند و اکنون چاره‌ای جز تحمل حمله‌ای خردکننده را ندارد. ادامه درست حرکات *16.♗xe4! dxe4 17.♘d2* بود زیرا تهدیدهای سیاه را بی‌اثر می‌کرد.

16...♗g4 17.♘d2 ♘xd2 18.♕xd2 ♘h4

اکنون سیاه با حرکت *19...♘f3* و یا *19...♗h3* تهدیدی جدی بر سفید وارد می‌آورد.

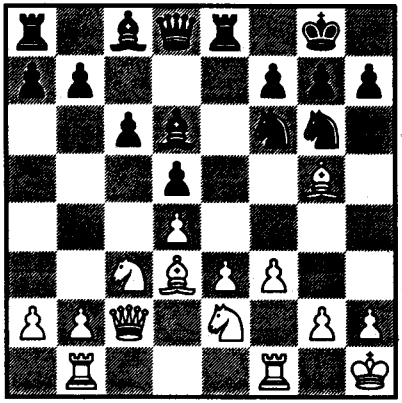
گاهی سفید در این سیستم به ایجاد مرکز پیاده‌ای متحرک می‌اندیشد. اگر سیاه در جستجوی یک بازی متقابل در مرکز برنیاید، طرح سفید می‌تواند بسیار موثر ازکار درآید. در بازی **بوتوینیک ـ کرس** (مسکو، سال ۱۹۵۲) بازی از دیاگرام صفحه قبل چنین ادامه یافت:

8.♘g-e2 o-o 9.o-o ♖e8 10.♖b1 ♘f8 11.♕c2 ♗d6?

سیاه دست به مانوری بی‌هدف می‌زند و پیشروی پیادهٔ مرکزی سفید را دست کم می‌گیرد حرکت بهتر حرکت *11...♗e6* بود. به این ترتیب می‌توانست حرکت *12.f3*

را با حرکت 12...c5 پاسخ دهد و مرکز را درهم بریزد.

12.♔h1 ♘g6 13.f3!



دیگر روشن است که سیاه دارای امکانات کافی نیست تا بتواند با طرح سفید (ایجاد مرکز قوی پیاده‌ای) مقابله کند.

13...♗e7 14.♖b-e1 ♘d7? 15.♗xe7 ♖xe7 16.♘g3 ♘f6 17.♕f2 ♗e6 18.♘f5! ♗xf5 19.♗xf5 ♕b6 20.e4 dxe4 21.fxe4 ♖d8 22.e5!

سفید با برپایی مرکز پیاده‌ای خود، حمله را به جناح شاه منتقل می‌کند. این پیشروی، خانه مهم e4 را برای تحرک سوارهای او آزاد می‌سازد.

22...♘d5 23.♘e4! ♘f8 24.♘d6 ♕c7 25.♗e4 ♘e6 26.♕h4 g6 27.♗xd5 cxd5 28.♖c1 ♕d7 29.♖c3 ♖f8 30.♘f5!

اکنون سفید امکان دست زدن به حملات تعیین کننده‌ای را یافته است.

در این سیستم گاه سفید قلعه بزرگ می‌رود و تلاش می‌کند تا در جناح شاه یک یورش پیاده‌ای را سازمان دهد. آنچه باید بیش از انجام این طرح به دقت مورد توجه قرار گیرد هماهنگی بین سوارهای دوجناح است. یورش پیاده‌ای در جناح شاه تنها هنگامی قرین موفقیت خواهد بود که سیاه امکان درهم ریختن مرکز را با حرکت c5... نداشته باشد.

بازی **تایمانوف - پرزیتس** (هاستینگز، سال ۵۶-۱۹۵۵) در ادامهٔ دیاگرام صفحه ۱۱۶ به‌تندی گسترش یافت.

8.♕c2 ♘f8 9.♘f3 ♘e6 10.♗h4 g6

این نظام دفاعی که توسط اشتالبرگ در مسابقات استادان بزرگ باب شد، برای سیاه مطمئن تلقی می‌شد. سیاه تلاش می‌کند تا فیلهای خانهٔ سفید را تعویض کند و کنترل خانه‌های سفید را در مرکز به دست گیرد. تایمانوف با حمله به جناح شاه، موضع سفید را تقویت کرد و باعث شد که سوارهای سیاه پوزیسیون نسبتاً غیرفعالی

داشته باشند.

11.h3! ♘g7 12.g4

(این حرکت، سیاه را از خانهٔ مهم *f5* محروم می‌کند و سبب می‌شود یورش پیاده‌ای جناح شاه در یک وضعیت مطلوب آغاز شود. در اینجا حرکت *12...h5?* حرکتی نادرست است زیرا حرکات

13.♘e5! hxg4 14.♗xg6!

و... را از سوی سفید درپی خواهد داشت.)

12...o-o 13.o-o-o ♘f-e8 14.♗xe7 ♕xe7 15.♖d-g1 ♘d6 16.h4! f5 17.h5! fxg4 18.♘e5 ♗f5 19.♘xg4 ♗xd3

(حرکت *19...♘xh5* نیز حرکت بدی است زیرا سفید می‌تواند حرکات

20.♘h6+ ♔h8 21.♘xf5 ♘xf5 22.♖xh5

را انجام دهد)

20.♕xd3 gxh5 21.♘e5 ♔h8 22.♖g2 ♕e6 23.♖h-g1

سفید بسیار زود پیروز خواهد شد.

بدین ترتیب متداول‌ترین طرحها در این سیستم مورد بررسی قرار گرفته‌اند. سفید آشکار ابتکار عملی ماندگاری را به‌دست می‌آورد. اما آنچه باید همواره به آن توجه داشت رویکرد خلاقانه به پوزیسیون است چه ویژگیهای خاص هر پوزیسیون ممکن است ادامه‌های مرسوم را یکسره بی‌فایده کرده و شطرنجباز را وادارد که ادامهٔ تازه‌ای را برگزینند.

مثلاً در بازی **فورمان ـ کنستانتینو پولسکی** (مسکو، سال ۱۹۴۸)، سفید طرح اصلی پیشروی در مرکز و جناح شاه را دنبال کرد. ادامه بازی در پوزیسیون صفحه ۱۱۶ چنین است:

8.♘f3 o-o 9.♕c2 a6 10.o-o ♖e8 11.♖a-c1 ♘f8 12.♖f-e1

اگر موقعیت ایجاب کند، سفید با حرکت *e4* مرکز را می‌گشاید.

12...♗g4? 13.♘e5 ♗h5 14.♕b3 ♖b8 15.h3 ♘6-d7 16.♗xe7 ♕xe7 17.f4

سفید با چند حرکت آخر خود، طرح پیشروی در مرکز و جناح شاه را آغاز کرده است

17...♘xe5 18.dxe5 f6 19.e4! fxe5 20.exd5 ♗f7 21.♔h1 cxd5?

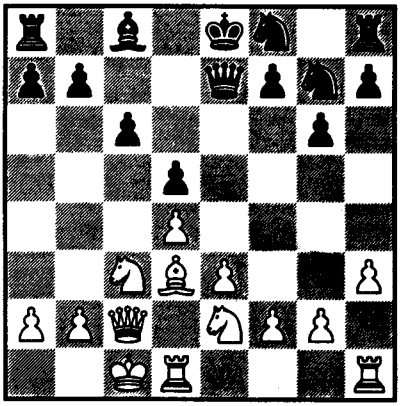
(کار صحیح حرکت *♕h4* و بازی متقابل بود.)

22.♖xe5 ♕h4 23.♘xd5 b5 24.♖g5

و سفید برتری تعیین کننده در جناح شاه به‌دست آورده است.

گاهی حتی در اوایل بازی سفید قادر است برای بهره‌برداری از برتری خود ازلحاظ گسترش، پوزیسیون را در مرکز باز کند. این موضوع مثلاً در بازی برونشتاین - میکناس (مسکو، سال ۱۹۵۷) روی داد.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.cxd5 exd5 5.♗g5 c6 6.e3 ♗e7 7.♕c2 ♘b-d7 8.♗d3 ♘f8 9.♘g-e2 ♘h5 10.♗xe7 ♕xe7 11.h3 g6? 12.o-o-o ♘g7



سفید در اینجا به شیوه‌ای بدیع از برتری خود در گسترش استفاده می‌کند. حرکت **13.e4!**، گشودن به موقع مرکز است. سیاه اصول اساسی گشایش را نادیده گرفته است و سفید باوجود این که بازی ساده می‌شود، حمله به شاه حریف را آغاز می‌کند و نقص گسترش سیاه را کیفر می‌دهد.

13...dxe4 14.♗xe4 ♗f5 15.d5! ♗xe4 16.♕xe4 ♕xe4 17.♘xe4 cxd5 18.♘f6+! ♔d8 19.♘xd5 ♖c8+ 20.♘e-c3 ♔e8 21.♔b1 ♘f-e6 22.♘b5!

III ـ اکثریت پیاده‌ای در مرکز

در نبرد گشایشی برای برقراری یک مرکز پیاده‌ای، فشار پیاده‌ها از جناحین نقش مهمی بازی می‌کند. به‌ویژه پیاده‌های ستون *c* در بسیاری از سیستم‌ها فعال می‌باشند. اغلب اوقات پیاده جناحی دربرابر پیادهٔ مرکزی تعویض می‌شود و به بازیکن امکان می‌دهد که با پیاده‌های *e* و *d* خود مرکز پیاده‌ای ایجاد کند یعنی به اکثریت پیاده‌ای در مرکز دست یابد. این نوع مرکز پیاده‌ای متحرک اغلب توسط سفید مستقر می‌شود. درموارد دیگر (مثلاً پیاده‌های سفید در *e4* و *d4* و پیاده‌های سیاه در *e5* و *d6*) ممکن است سیاه با تعویض *(exd4...)*، برتری در مرکز را به سفید بدهد؛ این کار منجر به تشکیل مرکز پیاده ـ *سوار* سفید می‌گردد. این موارد، عمومی‌ترین مواردی هستند که در آنها تعادل پیاده‌ها در مرکز به‌هم می‌خورد.

دادن اکثریت پیاده‌ای به حریف در مرکز

(معمولاً از سوی سیاه) که به‌دنبال اعمال فشار بر مرکز پیش می‌آید، یکی از مسائل مهم استراتژی گشایشهای مدرن است.

در این زمینه دو حالت عمده وجود دارد:

الف) یکی از دو حریف، مرکز پیاده‌ای مستحکمی بنا کرده است (مثلاً استقرار پیاده‌ها در e4 و d4) درحالیکه دیگری از اکثریت پیاده‌ای در یکی از جناحین برخوردار است. این نوع ساختار در گامبی وزیر، دفاعهای گرونفلد و نیمزویچ و... دیده می‌شود.

ب) یکی از دو حریف دارای مرکز سوار-پیاده است (مثلاً استقرار پیاده‌ها در e4 و c4 و اسب در d4). این نوع ساختار در واریانت‌های گوناگون گشایش انگلیسی، گشایش رتی و دفاعهای هندی‌شاه و سیسیلی و... پدید می‌آید.

IV-مرکز پیاده‌ای متحرک

الف) دو پیادهٔ متحرک مرکزی در ردیف چهارم

این ایدهٔ قدیمی که مرکز پیاده‌ای "ایده‌آل" (پیاده‌ها در e4 و d4) موجد برتری پوزیسیونی است دیگر به‌طور مسلم پذیرفته نیست. درحقیقت اگر سوارها مرکز پیاده‌ای را قدرتمندانه پشتیبانی کنند و حریف امکان اعمال فشار موثر بر آن نداشته باشد، این مرکز می‌تواند بسیار قوی باشد. در بسیاری از سیستم‌های مدرن گشایشی، طرح اصلی یکی از بازیکنان، استقرار یک مرکز پیاده‌ای قوی است که تاثیر نیرومندی بر مرحلهٔ وسط بازی دارد. در این سیستم‌ها، سوارها بی‌درنگ به خانه‌هایی گسترش می‌یابند که از آنجا قادر به پشتیبانی پیشروی پیاده‌های مرکزی باشند. در بسیاری موارد هنگامی که بازیکن فعال برای تمرکز پیاده‌ها در مرکز، اجازه می‌دهد که دو پیادهٔ پشت سرهم قرار گیرند، قصد دیگر او ایجاد گوهٔ پیاده‌ای در مرکز است.

طرح ساختن مرکز پیاده‌ای به‌خوبی در بازیهای بوتوینیک-کاپابلانکا (صفحه ۴۰) و بوتوینیک-کرس (صفحه ۱۱۷) نمودار است. در هیچکدام از این بازیها سیاه واقعاً نتوانست علیه مرکز سفید که بسیار قوی گسترش یافته بود و بعداً به سفید امکان حملهٔ جناحی موفقی داد، بازی متقابل موثری کند.

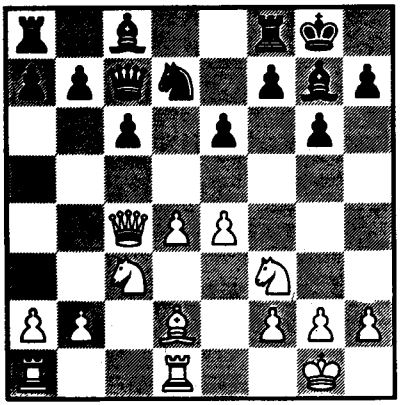
از سوی دیگر، در بسیاری از گشایش‌ها، اگر مرکز پیاده‌ای از حمایت کافی سوارها محروم باشد، این نوعی ضعف است و اگر فشار هماهنگ شده‌ای بر آن وارد آید ممکن است درهم فروریزد. نمونه مشخص این

موضوع را می‌توان در بازی پیلزبری - چیگورین (صفحه ۲۴) دید که در آن سفید خانه‌های مرکزی را بی‌موقع دراختیار گرفت. راه پیاده‌های مرکزی سفید بسته شد و سیاه پس از آن‌که برتری در مرکز نصیب او شد، یک مرکز سوار-پیادهٔ قوی برپا کرد.

در گشایش‌های مدرن وقتی که یکی از بازیکنان مرکز پیاده‌ای دارد، این امر غالباً باعث پدید آمدن پوزیسیون‌هایی با تعادل دینامیکی می‌شود. فشار سوارها بر خانه‌های مرکزی، در تصرف حریف بودن آنها را جبران می‌کند. عموماً نبرد تندی برای کسب ابتکار عمل صورت می‌گیرد. در این نبرد بازیکنی که مرکز را تصرف کرده، می‌کوشد پوزیسیون خود را در مرکز قوت بخشیده و به‌تدریج حریف را از بازی متقابل محروم کند درحالیکه حریف او سعی دارد فشار خود را بر مرکز افزایش داده و آنها تضعیف یا سست کند.

مسلماً اگر یکی از دو حریف مرکز پیاده‌ای داشته باشد، این موضوع نگرانی اصلی هردو بازیکن را سبب می‌شود و نبرد اصلی استراتژیک در آنجا روی می‌دهد. درنتیجه، ممکن است شکل‌بندی مرکز تغییر کند و این چیزی است که باید مدنظر هردو حریف باشد.

معمولاً بازیکنی که مرکز پیاده‌ای ندارد، سعی می‌کند حریف را به پیشروی پیاده‌های مرکزی خود وادارد تا از این طریق بهتر بتواند راه آنها را سد کرده، فشار خود را افزایش دهد. بازیکنی که مرکز پیاده‌ای دارد نباید به هر بهایی از چنین پیشروی اجتناب کند. همانطور که در مثالهای قبلی دیدیم، پیشروی به موقع پیادهٔ مرکز به‌منظور آزاد کردن این خانه‌ها برای تحرک سوارها بسیار ضروری است. مسأله پیشروی یا اجتناب از آن باید به‌طور کاملاً مشخص بررسی شود. در این زمینه بازی فاین- لیلینتال (مسکو، سال ۱۹۳۷) نمونه آموزنده‌ای است.



در این پوزیسیون که بعد از ۱۳ حرکت پدید آمده، سفید یک مرکز پیاده‌ای دارد که آزادی تحرک بیشتری را برای او تضمین می‌کند. فاین با درنظر گرفتن جنبه‌های خاص پوزیسیون، تصمیم غیرقابل تغییر ولی

درستی گرفت و حرکت **14.e5!** را انجام داد.

این یک پیشروی جسورانه است. سفید به‌درستی درمی‌یابد که تسلیم خانهٔ *d5* به حریف، واقعاً" نقش مهمی در پوزیسیون فوق بازی نمی‌کند. آنچه بسیار مهمتر است، فرصتی است که سفید برای انتقال اسب خود ازطریق *e4* به *f6* یا *d6* به‌دست می‌آورد. انتقال اسب به خانه *f6* به ویژه به‌خاطر وجود فیل سفید در خانهٔ سیاه رنگ، حرکت قویتری است.

14...♘b6

(در غیر اینصورت، سفید *♘c-b5-d6* می‌کرد)

15.♕e2 f5

(سیاه اجازه می‌دهد پیاده‌های شاه او تضعیف شوند. احتمالاً" ادامه غیرفعال *♗d7* ...و یا *♖a-b8* ...بهتر بود)

16.exf6 e.p ♖xf6 17.♘e4 ♖f5 18.♗b4 ♖d5 19.♘e5! ♖d8

(هردو ادامهٔ زیر یعنی *19...♗xe5* *20.dxe5 ♖xe5 21.♗d6* و *20...♕xe5 21.♗c3!* برای سیاه بد است)

20.♖a-c1 ♘d5 21.♗a3 ♘e7

(بازهم *21...♗xe5* بد است زیر با ادامهٔ *22.dxe5 ♕xe5 23.♗e7!*، تهدید *♗xd8* و *+f6♘* در کار است.)

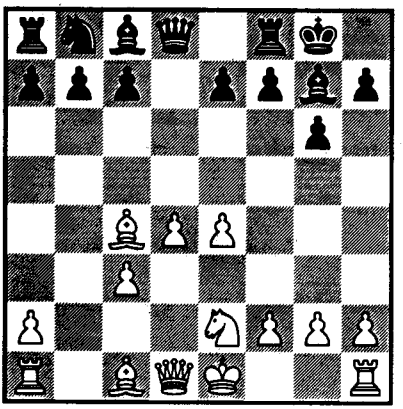
22.♕f3 ♘d5 23.♕g3 ♗h6 24.♖c2 ♗f8 25.h4!

اکنون سفید با برتریی که در مرکز به‌دست آورده، حمله خود را به‌سوی جناح کاملاً" تضعیف شده حریف تغییر جهت می‌دهد.

مثال خوبی از تعادل پویا در گشایش‌هایی که دارای مرکز پیاده‌ای هستند، در واریانت‌های اصلی **دفاع گرونفلد** یافت می‌شود. طرح کلیدی سیاه در سیستم‌های اصلی این دفاع اعمال فشار بر مرکز پیاده‌ای سفید است:

(۱) سیستم مرکزی

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 ♗g7 7.♗c4 o-o 8.♘e2



فشار سوارهای سیاه بر خانه *d4* حریف یعنی *نقطه حساس* در این گشایش، متمرکز است. سیاه خیال دارد با حرکات *c5*... و *e5*... اعمال فشار کند.

سیاه می‌تواند فوراً **8...c5** کند و وارد واریانت اصلی سیستم مرکزی شود.

(9.♗e3 ♘c6 10.o-o cxd4 11.cxd4 ♗g4!)

و یا می‌تواند چنین ادامه دهد

8...b6 9.♗e3 ♗b7 10.o-o ♘c6

و اعمال فشار با *c5*... را به تعویق اندازد.

تجربه نشان داده است که درهر دو مورد سیاه امکانات جالب و کاملاً کافی برای بازی متقابل دارد زیرا می‌تواند فشار قابل ملاحظه‌ای بر مرکز سفید وارد آورد.

برای نمونه در بازی **پتروسیان - کورچنوی** (ریگا، سال ۱۹۵۴) که واریانت اصلی به‌کار رفت، سفید بعد از **11...♗g4** چنین ادامه داد.

12.f3 ♘a5 13.♗d5

(*13.♗d3* منطقی‌تر است)

13...♗d7 14.♖b1 a6!

سیاه پیاده‌ای را قربانی می‌دهد اما تمپ باارزشی را برای سازماندهی فشار بر مرکز پیاده‌ای سفید به‌دست می‌آورد.

15.♗xb7 ♖a7 16.♗d5 ♗b5!

17.♗g5

سفید نمی‌تواند مرکز را حفظ کند زیرا تهدید *e6*... و به‌دنبال آن *♗xe2*... و *♗xd4*... و غیره وجود دارد، از اینرو تلاش می‌کند تا سیاه را به وسوسه اندازد که جناح شاه خود را تضعیف کند، اما سیاه طرح خود را ادامه می‌دهد و به برابری دست می‌یابد.

17...h6 18.♗h4 g5 19.♗f2 e6 20.♗b3 ♘xb3 21.axb3 ♗xe2 22.♕xe2 ♗xd4

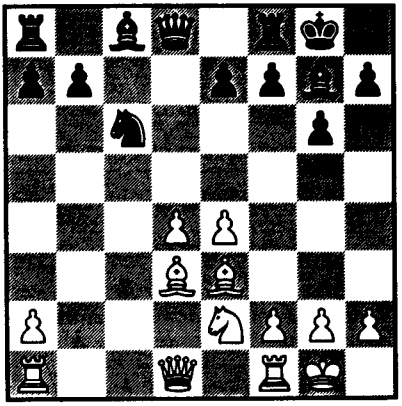
بازی ساده شده و سیاه برابری کامل در مرکز دارد. این بازی که در آن نبرد ازلحاظ دینامیکی متعادل بود، به زودی به تساوی انجامید.

معمولاً سفید در این سیستم نهایت تلاش خود را می‌کند تا از پیشروی بی‌موقع پیاده به مرکز بپرهیزد. در این مورد خصوصاً حرکت *e5* تضعیف کننده است. با این حال گاهی حتی همین پیشروی نیرومندترین ادامه (و کاملاً اختیاری) است.

مثلاً نمونهٔ آموزندهٔ زیر را بررسی می‌کنیم.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 c5 7.♗c4 ♗g7 8.♘e2

cxd4 9.cxd4 ♘c6 10.♗e3 o-o 11.o-o ♘a5 12.♗d3 ♘c6

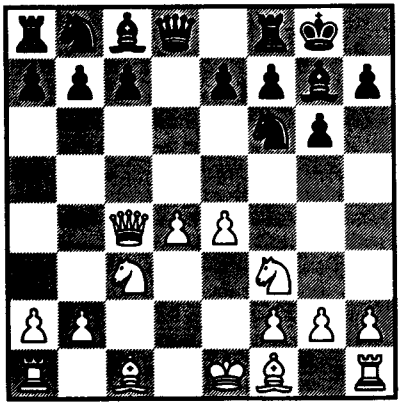


به‌نظر ما در این پوزیسیون، تنها راه سفید برای حفظ ابتکار عمل حرکت **13.e5!** است. او باید از تمپ به‌دست آمده بهره‌برداری کند و از این که بعد از **13...♘b4 14.♗e4 ♘d5** راه پیادهٔ او مسدود شود، نهراسد. تحلیل مشخص نشان می‌دهد که سفید با حرکت **15.♘f4!** برتری قطعی به‌دست می‌آورد زیرا سیاه نمی‌تواند خانه *d5* را حفظ کند و از اینرو در اختیار داشتن آن هیچ برتری واقعی نصیب او نمی‌کند.

بدون شک در همهٔ سیستم‌های گشایشی که بررسی کردیم "استثنائات" مشابهی را می‌توان یافت، اما این "استثنائات" به‌هیچوجه از اهمیت مشکلات مورد بحث نمی‌کاهد.

(۲) سیستم مهم دیگری که در دفاع گرونفلد توسط راگوزین طرح شده است، بعد از حرکات زیر شکل می‌گیرد:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♘f3 ♗g7 5.♕b3 dxc4 6.♕xc4 o-o 7.e4



باز هم سفید در مرکز یک "جفت" پیاده دارد.

اما سیاه می‌تواند با بهره‌برداری از پیشروی وزیر سفید و با استفاده از سوارهای خود فشار کافی بر مرکز وارد آورد. سیاه امکان انتخاب سیستم‌های متعددی دارد.

(۲ـالف) *واریانت اسمیسلوف*

7...♗g4 8.♗e3 ♘f-d7!

این شروع مانوری ماهرانه است که هدف از آن اعمال فشار بر نقطه حساس

یعنی خانهٔ *d4* است. سیاه قطر را برای آنکه فیل جناح شاه او به خانه *d4* مسلط شود باز می‌کند و این درحالی است که اسب *d7* از حرکت احتمالی *c5*... حمایت می‌کند. او آماده است تا با حرکت *b6*♘ وزیر سفید را از جای خود براند. اگر حرکت **9.♖d1** بازی شود آنگاه حرکت **9...♘c6** و به‌دنبال آن **...♘b6** خوب است. اگر حرکت **9.♕b3** بازی شود سیاه امکان بازی متقابل خوبی را با **...♗xf3 9** و به‌دنبال آن **10.gxf3 ♘c6!** به‌دست می‌آورد و فشار نیرومندی بر *d4* وارد می‌کند.

در بازی **شامکویچ - سیماگین** (لنینگراد، سال ۱۹۵۱) پیچیدگیهای جالبی بروز کرد:

11.♖d1

(احتمالاً" حرکت *11.o-o-o* همراه با یک بازی پرمخاطره، حرکتی قویتر است)

11...e5 12.dxe5

(حرکت *12.d5* بد است زیرا به‌دنبال آن حرکت *...12 ♘d4!* بازی می‌شود)

12...♘cxe5 13.♗h3

(اگر حرکت *13.♗e2* انجام شود آنگاه بازی چنین ادامه می‌یابد *...13 ♕h4! 14.f4 ♘g4* و سیاه مشکلی ندارد)

13...♘xf3+! 14.♔e2 ♘f-e5

15.♗xd7 ♘xd7 16.♕b5 c6 17.♕xb7 ♖b8 18.♕xd7 ♖xb2+ 19.♔f1 ♕f6!!

و سیاه امکان حمله‌ای پیروزمند دارد

(۲-ب) واریانت بولسلاوسکی: 7...c6

ایده‌ای که در پشت این حرکت نهفته این است که سیاه آماده می‌شود تا با بردن پیاده از *b5* به *b4* پیشروی جناحی کرده و از این طریق یک موضع مهم دیگر مرکز یعنی *e4* سفید را ضعیف کند. تجربه نشان داده است که د راین مورد نیز سیاه امکان بازی متقابل مناسب را دارد مثلاً" بازی **فلور-بولسلاوسکی** (مسابقات کاندیداها، بوداپست، سال ۱۹۵۰) چنین ادامه یافت:

8.♕b3 b5! 9.e5 ♘e8 10.a4 bxa4 11.♘xa4

(این یک بی‌دقتی است. *11.♕xa4* که کنترل بر *d5* را تداوم می‌بخشد، حرکت قویتری است)

11...♘a6 12.♗d2 ♖b8 13.♕c4 ♘e-c7 14.♗e2 ♗e6 15.♕c1 ♗d5 16.♗e3 ♘b4

و سیاه ابتکار عمل را در مرکز و جناح شاه به‌دست گرفت.

از این نمونه‌ها می‌توان دریافت که آماج اصلی سیاه در مرکز سفید بنا به شرایط مشخص ممکن است تغییر کند.

(۲-ج) سیستم‌نایدورف: 7...♘a6 و به‌دنبال آن 7...c5

سیاه بر خانهٔ *d4* سفید فشار می‌آورد و به سرعت گسترش می‌یابد.

در بازی کان - آورباخ (مسکو، سال ۱۹۵۰)، سیاه با بازی آموزندهٔ زیر، پوزیسیون مطلوبی به‌دست آورد.

7...♘a6 8.♗e2 c5 9.d5

(سفید با *9.dxc5* ♕*a5!* که به‌سادگی برابری را برای سیاه به ارمغان می‌آورد، چیزی کسب نمی‌کند)

9...e6 10.o-o exd5 11.exd5 ♕b6 12.a3 ♗f5 13.♕h4 ♘c7!

(حرکات فوق قویتر از این ادامه است:

13...♖f-e8 14.♗h6! ♘e4 15.♗xg7 ♔xg7 16.♘g5

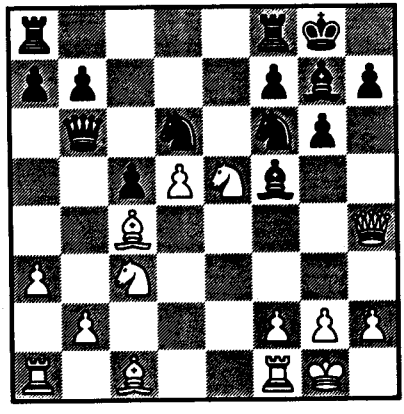
نظیر بازی اسمیسلوف - فلوریان در سال ۱۹۴۹ در مسکو، که به سفید برتری می‌دهد.)

14.♗c4

(حرکت قویتر *14.♗g5!* بود. بازی غیرفعال سفید به سیاه امکان می‌دهد تا ابتکار عمل را دردست گیرد)

14...♘c-e8 15.♘e5 ♘d6

سیاه پوزیسیون بسیار دلگرم کننده‌ای در مرکز دارد



16.♗a2 ♖f-e8 17.♘c4 ♘xc4 18.♕xc4 ♘e4 19.♗e3 ♖a-c8 20.♗b1 ♘d6! 21.♕e2 ♗d4! 22.♔h1 ♗xb1 23.♖axb1 ♘f5 24.♕f3 ♗xe3 25.fxe3 ♖xe3

و سیاه خیلی زود برتری کمی خود را به برد تبدیل کرد.

در برخی از سیستمهای گشایشی، یکی از دو حریف اجازه می‌دهد که دیگری مرکز پیاده‌ای داشته باشد، به‌شرط آنکه این امر باعث ساده شدن بازی گردد. مثال مشخص، واریانت زیر در گامبی وزیر است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 c5 5.cxd5 ♘xd5 6.e4 ♘xc3 7.bxc3 cxd4 8.cxd4 ♗b4+ 9.♗d2 ♗xd2+

10.♕xd2 o-o

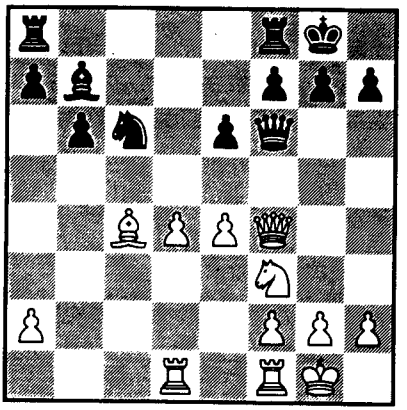
سیاه به بهره‌برداری از اکثریت پیاده‌ای خود در جناح وزیر، که با نزدیکتر شدن به مرحله آخر بازی اهمیت آنها بیشتر می‌شود، امید بسته است. از سوی دیگر پیاده‌های مرکزی سفید، با تعویض هر سوار، قدرت خود را ازدست می‌دهند زیرا امکان حمله سفید کاهش می‌یابد.

بازی **فولگویچ - یودویچ** (مسکو، سال ۱۹۳۷) چنین ادامه یافت.

11.♗c4 ♘c6 12.o-o b6 13.♖a-d1

(حرکت بهتر *13.♖f-d1* است)

13...♗b7 14.♕f4 ♕f6!



این حرکت زیانهای پوزیسیونی حرکت **13.♖a-d1** را آشکار می‌کند. اگر سفید وزیرها را تعویض کند، سیاه ستون **c** را اشغال کرده، پوزیسیون خوبی خواهد داشت.

15.♕e3 ♖f-d8 16.e5 ♕h6!

این ادامهٔ صحیح طرح سیاه است. استفاده از ضعف پیاده‌های جناح شاه سیاه دشوار است زیرا پیادهٔ *d* سفید نیاز به دفاع دارد و رخ جناح وزیر سیاه در امتداد ستون *d* دست به تهاجم خواهد زد. سیاه با امکانات بهتر پیشروی در جناح وزیر، دارای بخت‌های بیشتری است.

طرح ساده کردن بازی، به‌منظور بی‌ارزش کردن مرکز پیاده‌ای حریف را باید همیشه مدنظر داشت. بدینسان در واریانتی از **دفاع گرونفلد** که چنین ادامه می‌یابد:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 ♗g7 7.♗c4 c5 8.♘e2 cxd4 9.cxd4 ♘c6 10.♗e3 ♕a5+

سفید نباید حرکت *11.♕d2* را انجام دهد زیرا به‌دنبال آن حرکات *11...♕xd2+ 12.♔xd2 o-o* انجام می‌شود و مرحله آخر بازی برای سیاه که به‌خاطر اکثریت پیاده‌های خود در جناح وزیر می‌تواند پیشروی کند، مطلوب خواهد شد، حال آنکه مرکز پیاده‌ای سفید هدف حمله قرار می‌گیرد. حرکت صحیح

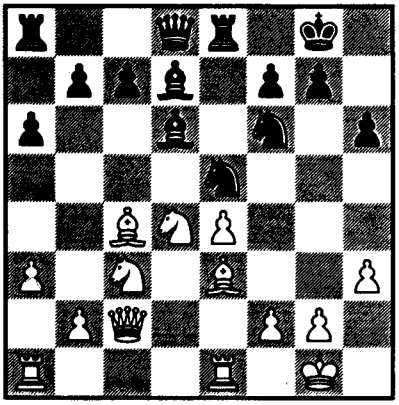
11.♗d2! و پرهیز از ساده شدن بازی است.

ب) یک پیادهٔ مرکزی متحرک

در برخی شکل‌بندیهای گشایشی یکی از دو حریف دارای یک پیادهٔ مرکزی متحرک (مثلاً در *e4* یا *d4*) و دیگری دارای یک پیادهٔ اضافی در جناح است. این نوع شکلبندی غالباً در **دفاع اسلاو، سیستم راگوزین و سیستم کاتالان** به‌وجود می‌آید. در این حالت، نبرد کاملاً شبیه موردی است که پیشتر بررسی شد و در آن یک جفت پیاده در مرکز (یعنی *e4* و *d4*) قرار داشتند. در این مورد نیز توجه اساساً معطوف به مرکز است. بازیکنی که پیادهٔ مرکزی دارد، می‌کوشد در مرکز پیشروی کند. این پیشروی نه‌تنها از سوی پیاده مرکزی بلکه از سوی پیاده‌های واقع در ستون مجاور (معمولاً ستون c یا *f*) حمایت می‌شود. حریف، سعی در محدود کردن تحرک پیادهٔ مرکزی دارد. در این مورد نیز ساده کردن بازی عموماً به نفع بازیکنی است که پیادهٔ مرکزی ندارد زیرا بعداً می‌تواند از برتری کمی خود در جناح بهره‌برداری کند.

یک پیادهٔ مرکزی، حرکات سوارهای حریف را با همان شدتی که یک جفت پیاده (*e4* و *d4*) محدود می‌کنند، محدود نمی‌کند. اما همین پیاده مرکزی منفرد به کمک چند سوار سبک می‌تواند بسیار قدرتمند باشد. مثلاً بازی **کرس – لیپنیتسکی** (مسکو، سال ۱۹۵۱) را درنظر می‌گیریم:

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 d5 5.♘f3 ♘c6 6.♗d3 o-o 7.o-o h6? 8.h3 dxc4 9.♗xc4 ♗d6 10.e4 e5 11.♗e3 a6 12.♖e1 ♗d7 13.♕c2 ♖e8 14.a3 exd4 15.♘xd4 ♘e5



پیادهٔ *e4* حرکات سیاه را محدود می‌کند. سوارهای سفید بسیار هماهنگ مستقر شده‌اند. بازی چنین ادامه یافت:

16.♗f1 ♘g6 17.♖a-d1 ♕e7 18.g3!

این تصمیمی دوراندیشانه و صحیح است. سفید پیادهٔ مرکزی را قربانی می‌کند تا از پوزیسیون برتر سوارهای خود در یک بازی باز بهره گیرد. تهدید *g2*♗ و *f4* که فضای بیشتری را دراختیار سفید می‌گذارد، سیاه را وادار به قبول قربانی می‌کند.

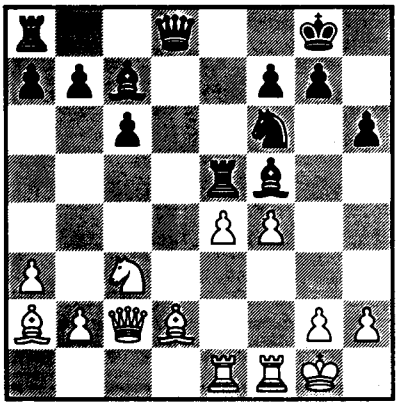
18...♘xe4 19.♗c1 f5 20.♗g2 ♘e5 21.♘xf5 ♗xf5 22.♘xe4 ♘f7 23.♕b3 ♖a-b8 24.♗d2 ♕e6 25.♕xe6 ♖xe6 20.♘xd6 cxd6 27.♗d5

و سفید برتری بزرگی به‌دست می‌آورد.

در این مثال نبود هماهنگی بین سوارها و پیاده‌های سیاه، بسیار مشخص بود. پیاده‌های سیاه نقش فعالی نداشتند و از اینرو سوارهای محروم از حمایت پیاده‌ها، به‌تدریج عقب رانده شده و در پوزیسیونی انفعالی قرار گرفتند.

با این حال در بسیاری از واریانت‌های **دفاع اسلاو** و **سیستم راگوزین**، سیاه با سوارها فشار کافی بر مرکز سفید وارد می‌آورد و به برابری دست می‌یابد. گاهی که مرکز پیاده‌ای سفید مورد پشتیبانی سوارها قرار ندارد، ضعیف شده و درهم می‌ریزد. مثال خوبی از این مورد را می‌توان در بازی **برونشتاین ـ اوانس** (مسکو، سال ۱۹۵۵) دید.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 c6 5.e3 ♘b-d7 6.♗d3 ♗b4 7.a3 ♗a5 8.♕c2 o-o 9.o-o ♗c7 10.♗d2 dxc4! 11.♗xc4 e5! 12.♗a2 h6 13.♖a-e1 ♖e8 14.dxe5 ♘xe5 15.♘xe5 ♖xe5 16.f4? ♗f5 17.e4



در اینجا سیاه با یک رشته ضربات نیرومند مرکز سفید را درهم ریخته، ضعف آن را آشکار می‌کند.

17...♗b6+ 18.♔h1 ♖xe4! 19.♘xe4 ♘xe4 20.♖xe4

این حرکت آخری اجباری است زیرا حرکات تهدید کنندهٔ *20...♘g3+* و *20.♘f2+* درکار است.

20...♗xe4 21.♕xe4 ♕xd2

سیاه یک پیاده جلو افتاده است.

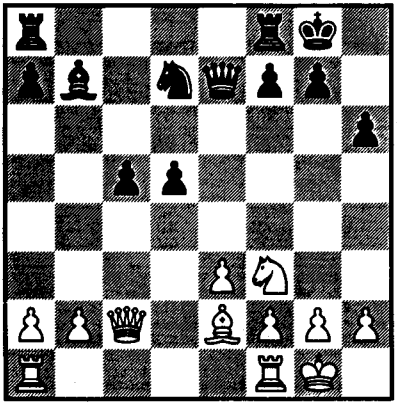
(ج) مرکزی متحرک با یک پیادهٔ مرکزی و پیاده‌ای در مجاورت آن

این نوع مرکز غالباً" هم برای سفید و هم برای سیاه پدید می‌آید و بخصوص در بسیاری از واریانت‌های **گامبی وزیر** و **دفاع نیمزویچ** در **پیادهٔ وزیر** معمول است. این مرکز که از یک پیادهٔ مرکزی و یک پیاده در مجاورت آن تشکیل شده آسیب‌پذیرتر از یک جفت پیاده در *e4* و *d4* است زیرا در محدود کردن سوارهای حریف چندان موفق نیست. اما اگر باگسترش فعال سوارها توأم شود می‌تواند هم قوی و هم متحرک باشد.

در بسیاری از واریانت‌های **دفاع تارتاکوور** در **گامبی‌وزیر** این نوع مرکز برای سیاه پدید می‌آید؛ برای مثال بعد از

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e3 h6 6.♗h4 o-o 7.♘f3 b6 8.♕c2 ♗b7 9.cxd5 ♘xd5 10.♗xe7 ♕xe7 8.♘xd5 exd5 12.♗e2 c5 13.dxc5 bxc5 14.o-o ♘d7

پوزیسیونی با تعادل پویا شکل می‌گیرد



ادامه بازی در مسابقهٔ **راگوزین - بوندارفسکی** (مسکو، سال ۱۹۴۶) جالب بود

15.b4!

(این یک قربانی پوزیسیونی جالب است. قصد سفید دراختیار گرفتن کنترل *d4* است که همراه با ستون باز می‌تواند ابتکار عمل خطرناکی را مثلاً" بعد از

15...cxb4 16.♕c7 ♖a-b8 17.♗b5 ♖f-d8 18.♖a-c1 ♔f8 19.♘d4 ♘f6 20.♕a5!

در اختیار سفید قرار دهد.)

15...d4

(این ضربهٔ متقابل، مشخصهٔ چنین پوزیسیونهایی است. سیاه به‌طرز غیرمنتظره‌ای بازی را پیچیده می‌کند)

16.exd4 ♖a-e8 17.dxc5

(این حرکت اجباری است. زیرا اگر 17. ♖a-e1 انجام شود آنگاه حرکت 17...♗xf3 بازی می‌شود و انجام حرکت 18. ♗xf3 به سیاه اجازه 18...♕xe1 را می‌دهد)

17...♕xe2 18.♕xe2 ♖xe2 19.c6! ♗xc6 20.♘d4 ♖e6 21.♘xe6 fxe6

درنتیجهٔ ادامهٔ اجباری، به‌نوعی ازمرحلهٔ آخر بازی رسیده‌ایم که در آن سفید یک رخ ویک پیاده دربرابر دوسوارسبک دارد. سفید به برکت اکثریت پیاده‌ای خود در جناح وزیر، امکانات خوبی برای تساوی بازی دارد.

22.♖a-c1 ♗d5 23.♖c7 ♘e5 24.b5 ♖f4 25.♖e1 ♘d3 26.♖e3! ♖b4

(حرکت 26...♘xf2 مخاطره‌آمیز است زیرا 27. ♖g3 g5 28. ♖a3! را درپی دارد)

27.h3 ♖b1+ 28.♔h2 ♘xf2 29.♖a3!

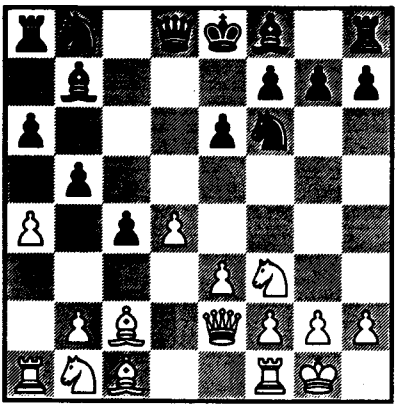
و سفید امکان بازی متقابل کافی را برای کسب برابری دراختیار دارد. برای مثال واریانت زیر که راگوزین آن را مطرح کرده، بسیار جالب است.

29...♖h1+ 30.♔g3 ♘e4+ 31.♔f4 ♖f1+ 32.♔e3 ♘d6 33.♖axa7 ♘xb5 34.♖xg7+ ♔f8 35.♖a-d7 ♗c6 36.♖d-e7 ♘d6 37.g4! ♘f7 38.♖gxf7+ ♖xf7 39.♖xe6 ♖e7 40.♖xe7 ♔xe7 41.h4!

بازی با تعویض اجتناب‌ناپذیر آخرین پیادهٔ سیاه، مساوی می‌شود.

تا اینجا پیاده‌های متحرک مرکزی را که دارای آزادی حرکت بودند، بررسی کردیم. نمونهٔ دیگری از این نوع پیاده‌ها بعد از حرکات زیر به‌وجود می‌آیند:

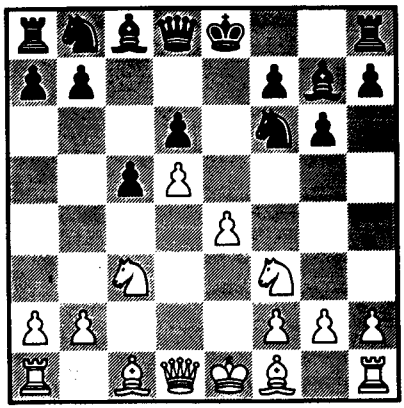
1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6 5.♗xc4 c5 6.o-o a6 7.♕e2 b5 8.♗b3 ♗b7 9.a4 c4 10.♗c2



در برخی از سیستم‌های گشایشی که در

آنها یکی از دو حریف دارای برتری پیاده‌ای در مرکز است، پیاده‌های مرکز آزادی حرکت ندارند. چنین موقعیتی مثلا در بسیاری از واریانت‌های دفاع بنونی مدرن پدید می‌آید:

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.d5 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.♘f3 ♗g7



در این دو دیاگرام آخر، گرچه در هر دو پوزیسیون درمقابل اکثریت پیاده‌ای سفید در مرکز، سیاه نیز در جناح وزیر اکثریت پیاده‌ای دارد، اما روند بعدی نبرد دراین دو پوزیسیون کاملا" متفاوت است. در نخستین مورد، مرکز پیاده‌ای سفید متحرک است درحالیکه درمورد دوم پوزیسیون در مرکز تثبیت شده‌تر است و درنتیجه امکانات متقابل بهتری در جناح وزیر دارد.

برای روشن شدن چگونگی پیشرفت بازی درمورد نخست، توجه به بازی فاین-اشتاینر (هالیوود، سال ۱۹۴۵) بسیار آموزنده است:

10...♘c6 11.axb5 axb5 12.♖xa8 ♕xa8 13.♘c3 ♕a5 14.e4!

(پیاده‌های مرکز سفید قدرتمندانه وارد عمل می‌شوند، حال آن که پیاده‌های جناح وزیر سیاه چیزی جز هدف فرعی حمله سفید نیستند.)

14...♘d7 15.d5 ♘d8 16.♘d4 b4 17.♘c-b5! e5 18.♕xc4!

سفید با این قربانی دادن سوار، مرکز را گشوده و حملهٔ خردکننده‌ای را علیه شاه حریف سازمان می‌دهد)

18...exd4 19.♘c7+ ♔e7 20.e5 ♘xe5 21.♖e1 f6 22.d6+ ♔xd6 23.♘b5+

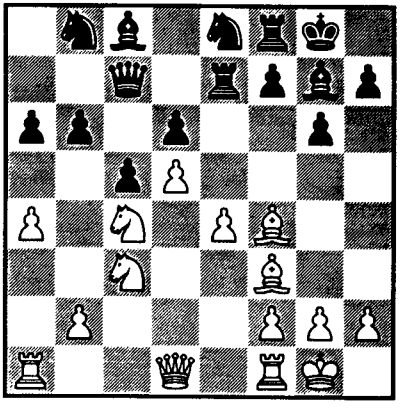
و سفید به اجبار می‌برد.

درمورد دوم که پیاده‌ها آزادی عمل ندارند، نبرد مرکزی حول e5 که نقطهٔ حساسی است، جریان می‌یابد. کار سیاه این است که به هر قیمت که شده جلوی حرکت e5 سفید را بگیرد. پیچیدگی و گستردگی احتمالات در این سیستم، مجال تحلیل دقیق آن را در اینجا نمی‌دهد. ما صرفا" یک نمونه

را بررسی می‌کنیم:

بازی اسمیسلوف ـ راگوزین (مسابقات تمرینی، سال ۱۹۵۳) چنین ادامه یافت:

8.♗e2 o-o 9.o-o a6 10.a4 b6 11.♗f4 ♖a7 12.♘d2 ♖e7! 13.♗f3 ♘e8 14.♘c4 ♕c7



تمام این حرکات حول خانه‌های حساس مرکزی متمرکز گردیده است. سیاه آمادهٔ ازبین بردن مرکز سفید شده و نفوذ خود را بر e5 تقویت کرده است. او قصد دارد با مانور ♘b-d7-e5 فشار سفید بر مرکز را خنثی کند. سفید با دریافتن قصد سیاه، تصمیم به تهدید زیر می‌گیرد که به پیچیدگیهای جالبی منجر می‌شود:

15.e5!? dxe5 16.d6 ♘xd6 17.♘d5 ♘xc4!

(سیاه با قربانی دادن وزیر که یک قربانی درخشان پوزیسیونی است، نقشهٔ سفید را باطل می‌کند و ابتکار عمل را به‌دست می‌گیرد)

18.♘xc7 ♖xc7 19.♗c1 ♗e6 20.♕c2 ♘a5 21.♗e3 ♘b-c6

و سیاه ابتکار عمل را در کل صفحه در دست دارد.

V ـ مرکز سوار ـ پیاده

مرکز سوار ـ پیاده غالباً از واریانت‌های مدرن **دفاع سیسیلی، دفاع هندی‌شاه** و گشایش‌های **انگلیسی** و **رتی** پدید می‌آید. این نوع مرکز به سوارها امکان تمرکز برای یک حملهٔ جناحی را می‌دهد.

بازی **بوتوینیک ـ لیلینتال** (مسکو، سال ۱۹۳۶) می‌تواند مثالی در این زمینه باشد.

1.♘f3 ♘f6 2.c4 b6 3.g3 ♗b7 4.♗g2 c5 5.o-o g6 6.d4 cxd4 7.♘xd4 ♗xg2 8.♔xg2 ♗g7 9.♘c3 o-o?

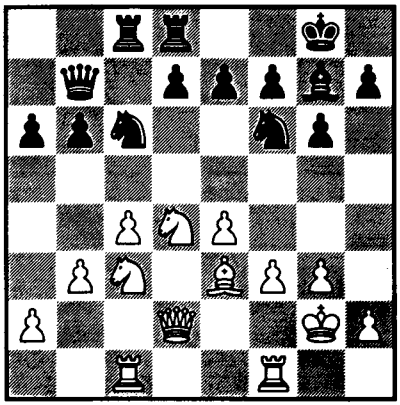
این یک حرکت قالبی برای گسترش است. حرکت صحیح *9...♕c8!* بود و اگر حرکتهای *10.b3* یا *10.♕d3* بازی می‌شد آنگاه با انجام *10...♕b7+* و به‌دنبال آن *d5* فشار سفید بر مرکز خنثی می‌شد.

10.e4! ♘c6 11.♗e3 ♕c8

(حرکت بهتر *11...♘g4* است که پوزیسیون را ساده می‌کند)

12.b3 ♕b7 13.f3 ♖f-d8

14.♖c1 ♖a-c8 15.♕d2 a6



سفید با بهره‌برداری از بازی غیرفعال و بدون طرح سیاه، یک مرکز قوی سوار-پیاده برپا کرده است. جالب است ببینیم که سفید چگونه تلاشهای سیاه را برای آزاد کردن خود با *b5...* و یا *d5...* عقیم می‌گذارد و به‌تدریج او را از امکان بازی متقابل محروم می‌کند.

16.♖f-d1 ♘xd4

(حرکت *16...b5* خوب نیست زیرا پس از آن حرکات *17.cxb5 ♘xd4 18.bxa6* بازی می‌شود و سفید یک پیاده می‌گیرد)

17.♗xd4 d6

(اگر در اینجا *17...b5* بازی می‌شد آنگاه حرکات *18.cxb5 axb5 19.♗xf6 ♘d5 20.♗xf6* و تهدید *e5* را به‌دنبال داشت و در بهترین حالت پیادهٔ ضعیف و ایزوله *d* برای سیاه باقی می‌ماند. از اینرو سیاه مجبور است از پیادهٔ e خود دفاع کند و این بازهم به سفید فرصت می‌دهد تا جلوی حرکت *b5...* را بگیرد.)

18.a4! ♘e8 19.♘d5 ♖c6

(اگر *19...b5* بازی شود *20.cxb5 axb5 21.a5!* را به‌دنبال خواهد داشت)

20.♗xg7 ♘xg7 21.h4 ♖e8

22.♖c3 ♘h5 23.♕d4

اکنون مرحلهٔ بعدی این بازی آموزنده آغاز می‌شود. سفید با محروم کردن حریف از امکان بازی متقابل در مرکز، جهت حملهٔ خود را به‌سوی جناح شاه تغییر می‌دهد. سیاه که بی‌فایده بودن دفاع غیرفعال را درمی‌یابد با یورش به جناح وزیر کوشش نومیدانه‌ای را برای رهایی خود آغاز می‌کند. اما این عمل فقط به پایان رسیدن بازی را شتاب می‌بخشد.

23...b5? 24.cxb5 axb5

25.♖d-c1! ♖xc3 26.♖xc3

bxa4

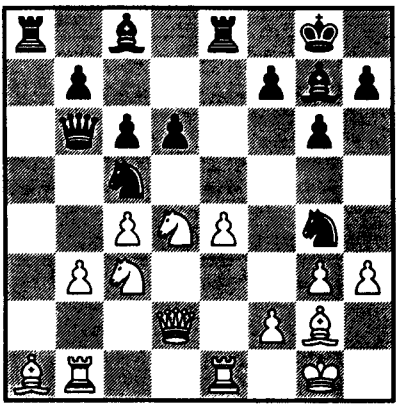
(سیاه نمی‌تواند از یورش رخ سفید به خانه‌های عرض هفتم جلوگیری کند)

27.♖c7 ♕b5 28.bxa4 ♕e2+ 29.♕f2 ♕xf2+ 30.♔xf2

و سفید به آسانی در مرحلهٔ آخر بازی پیروز می‌شود.

در سالهای اخیر، اهمیت مرکز سوار-پیاده تعدیل یافته است. تجربه نشان داده که می‌توان با فشار هماهنگ شدهٔ سوارها علیه چنین مرکزی، امکان بازی متقابل خوبی به‌دست آورد. این نوع پوزیسیون ازلحاظ امکانات برای هردو حریف غنی است.

از مثال قبلی روشن گردید که کوچکترین تردید درمورد اقدامهای فعالانه ممکن است به ازدست رفتن فرصت‌هایی برای یافتن بازی متقابل منجر شود. اما در مثال زیر که وضعیت برعکس مثال قبلی است، موفقیت فشار هماهنگ شدهٔ سوارها بر مرکز سوار-پیاده نشان داده می‌شود (این پوزیسیون غالباً در دفاع هندی‌شاه پدید می‌آید):



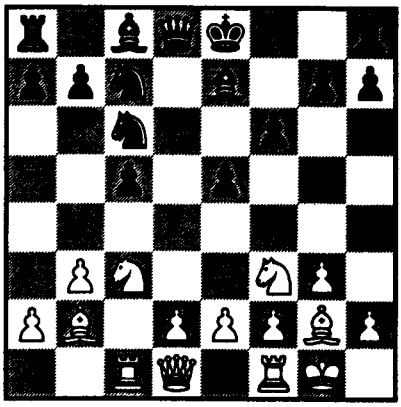
این پوزیسیون بعد از حرکت هفدهم سفید در بازی **زیتا-برونشتاین** (پراگ، سال ۱۹۴۶) پدید آمد. سیاه با یک سری حرکات نیرومند و زیبا مرکز سوار-پیادهٔ سفید را کاملاً نابود می‌کند. بازی چنین ادامه یافت:

17...♖xa1! 18.♖xa1 ♘xf2! 19.♖e3 ♘xh3+ 20.♔h2 ♘f2! 21.♖f3 ♘cxe4 22.♕f4 ♘g4+ 23.♔h1 f5!

و سیاه امکان بازی پیروزمند دارد. این مثال نشان می‌دهد که در این نوع سیستم گشایشی سفید تا چه حد باید دقیق بازی کند تا مانع بازی متقابل سیاه شود.

روش دیگر برخورد با مرکز سوار-پیاده، *تضعیف پشتیبانان آن با پیشروی پیاده‌ای* است. این طرح نوعاً در بسیاری از ساختارهای **گشایش انگلیسی** و **دفاع سیسیلی** پدید می‌آید. در بازی **کرس - اسمیسلوف** (لنینگراد، سال ۱۹۴۷) سیاه هنگام استقرار مرکز خویش تمپ باارزشی ازدست داد.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 c5 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 e6 6.♘f3 ♘c6 7.o-o ♗e7 8.b3 ♘c7? 9.♗b2 e5? 10.♖c1 f6



سفید با برتریی که ازلحاظ گسترش دارد، طرح ظریفی را برای تضعیف ساختار مرکز پیاده‌ای سیاه آغاز می‌کند.

11.♘e4! b6

(*11...♘e6* بهتر است)

12.♘h4 ♗d7

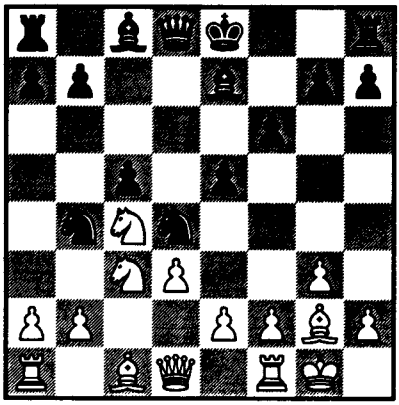
(اگر *12...♗b7* بازی می‌شد، آنگاه حرکت *13.b4!* را درپی می‌داشت)

13.e3! o-o 14.d4! exd4 15.exd4 ♖c8 16.dxc5 b5 17.♘c3 f5 18.♖c2! ♗xh4 19.♖d2 ♖f7 20.gxh4

و سفید پوزیسیون برتری دارد.

علاوه بر فشار فوق برای ازبین بردن مرکز، می‌توان در جناحها با *f4* یا *b4* مانور مشابهی را آغاز کرد مثلاً در بازی **کوتوف - فورمان** (مسکو، سال ۱۹۴۹)

1.c4 ♘f6 2.♘c3 c5 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 ♘b4 6.♘f3 ♘8-c6 7.o-o e5 8.d3 ♗e7 9.♘d2 ♘d4 10.♘c4 f6



سفید با بهره‌برداری از گسترش بهتر خود با حرکت **11.f4!** در مرکز برتری کسب می‌کند. بازی چنین ادامه یافت:

11...exf4 12.gxf4 o-o 13.a3 ♘b-c6 14.e3 ♘f5 15.♗d5+ ♔h8 16.e4 ♘f-d4 14.f5

VI ـ بازی خوب سوارها به بهای ضعف پیادهٔ مرکز

مشکل اصلی در مسائل امروزی گشایشها این است که آیا برای رسیدن به

هماهنگی بهتر سوارها می‌توان اجازه داد ساختار پیادهٔ مرکزی تضعیف شود.

(الف) *پیاده مرکزی ایزوله*

این سوال که آیا می‌توان به‌خاطر آزادی سوارها در بازی، اجازه داد پیادهٔ مرکزی ایزوله‌ای (غالباً در *d4*) پدید آید، سوالی قدیمی است. اهمیت پیادهٔ مرکزی قوی و غیر ایزوله را قبلاً بررسی کرده‌ایم (صفحه ۱۲۹). چنین پیاده‌ای نبرد برای کسب فضا را پیش می‌برد. درنتیجه، تحرک سوارها را فزونی می‌بخشد؛ درضمن این پیاده پایه‌ای برای استقرار پایگاههایی در مرکز است.

یک پیادهٔ مرکزی ایزوله هم مایه قوت و هم مایهٔ ضعف است. این پیاده به بازیکن کمک می‌کند تا فضا را دراختیار گیرد اما خود یک ضعف ماندگار در پوزیسیون است. از اینرو سیستم‌هایی که به شکل‌گیری پیاده مرکزی ایزوله منجر می‌شود، غالباً پوزیسیونهایی با تعادل پویا به‌وجود می‌آورند.

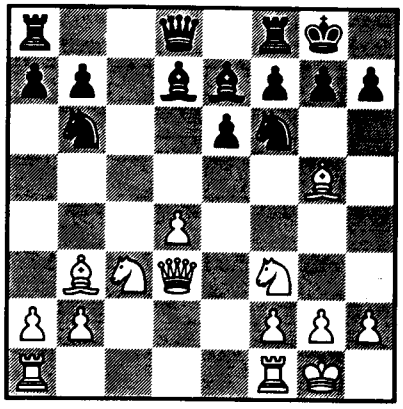
سفید بیشتر از سیاه، اجازهٔ شکل‌گیری یک پیادهٔ مرکزی تک‌افتاده را در پوزیسیون خود می‌دهد؛ در بسیاری از این سیستمها این تنها طرحی است که او را قادر به حفظ ابتکار عمل می‌کند.

پیادهٔ مرکزی ایزوله مشخصهٔ ویژه سیستمهای متنوعی در گامبی وزیر (پذیرفته شده یا نشده) دفاع نیمزویچ در پیادهٔ وزیر، دفاع کاروکان و... است. در این نوع پوزیسیون، سفید از پیادهٔ ایزولهٔ خویش برای حمایت سوارها (معمولاً اسب) استفاده کرده، تلاش می‌کند حمله‌ای را در جناحین سازمان دهد و یا ممکن است بکوشد با پیشروی پیادهٔ ایزولهٔ خود مرکز را بازکند.

وظیفهٔ سیاه خنثی کردن ابتکار عمل سفید است. از اینرو غالباً خوب است که پوزیسیون ساده شود. سیاه باید بکوشد سد راه پیادهٔ ایزوله شود و بازی متقابل خود را در پیوند نزدیک با اعمال فشار بر ضعف‌های پوزیسیون سفید در مرکز، انجام دهد. به‌خاطر فراوان بودن سوارها در صحنه، ابتکار عمل سفید که برتری فضایی نیز آن را تقویت می‌کند می‌تواند بسیار خطرناک باشد.

واریاسیون زیر در **گامبی وزیر** منجر به پوزیسیون شاخصی می‌شود که در آن سفید یک پیادهٔ مرکزی ایزوله دارد:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♗e7 5.♗g5 o-o 6.e3 ♘b-d7 7.♗d3 c5! 8.o-o cxd4 9.exd4 dxc4 10.♗xc4 ♘b6 11.♗b3 ♗d7 12.♕d3



بازی بوتوینیک ـ ویدمار (ناتینگهام، سال ۱۹۳۶)، در ادامهٔ این پوزیسیون آموزنده است.

12...♘b-d5

(حرکت صحیح *12...♘f-d5* بود. هدف این حرکت تعویض‌هایی چون *13.♗c2 g6* و یا *13.♗e3 ♘xc3 14.bxc3 ♗a4!* و یا *13.♘e4 ♗a4!* است).

13.♘e5 ♗c6 14.♖a-d1 ♘b4 15.♕h3 ♗d5 16.♘xd5 ♘bxd5

(حرکت بهتر *17.♗c1* یا *16...♘fxd5! 17.f4 ♖c8)f5*

بود که پوزیسیونی قابل دفاع را پدید می‌آورد)

17.f4!

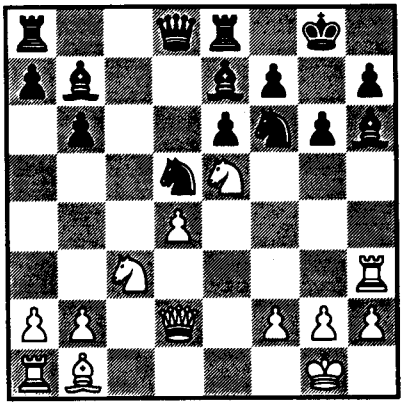
(سفید حملهٔ تعیین کننده‌ای را در جناح شاه آغاز می‌کند. او خیال دارد *18.f5* کند. درصورتی که *17...♘e4* انجام شود، بازی چنین ادامه می‌یابد *18.♘xf7! ♕xe6 19.♖xf7* و اگر *18...♔xf7* بازی شود آنگاه *19.♖d-e1!* پاسخ آن خواهد بود.)

17...♖c8 18.f5 exf5 19.♖xf5 ♕d6 20.♘xf7!

و این حمله‌ای تعیین کننده است.

در این نوع پوزیسیون، نمونه خوبی از اقدامهای متقابل علیه ابتکار عمل سفید را می‌توان در بازی **بوتوینیک ـ فلور** (گرونینگن، سال ۱۹۴۶) یافت:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 c5 5.cxd5 ♘xd5 6.e3 ♘c6 7.♗d3 cxd4 8.exd4 ♗e7 9.o-o o-o 10.♖e1 ♘c-b4 11.♗e4 ♘f6 12.♗b1 b6 13.♘e5 ♗b7 14.♖e3 ♘b-d5 15.♖h3 g6 16.♗h6 ♖e8 17.♕d2



17... ♖c8 18. ♗d3 a6 19. ♖e1 b5

(سیاه با اطمینان دفاع می‌کند و برای مقابله با تهدیدات سفید در جناح شاه، به خانه‌های *c3* و *d4* سفید حمله می‌کند)

20. ♖g3

21. ♗xg6! hxg6 22. ♖xg6+ (تهدید *fxg6 23. ♕g5* در کار است.)

20...♘h5 21. ♖h3

(واریانت زیر نادرست است

21. ♗xg6? hxg6 22. ♖xg6+ fxg6 23. ♕c2 ♘f4

و اکنون سیاه حمله می‌کند)

21...♘h-f6 22. ♗b1 ♖c7 23. ♖g3 ♘h5 24. ♖h3 ♘h-f6 25. ♕e2 ♘xc3 26.bxc3 b4 27. ♖g3 ♖xc3 28. ♘xf7! ♕d5!

در اینجا سفید با انجام حرکت **29.♘e5?** اشتباه بزرگی کرد و بعد از **29...♖xg3 30.fxg3 ♕xd5+** پیاده‌ای را ازدست داد و بسیار مشکل توانست بازی را به تساوی بکشاند.

پایان درست این بازی، که در آن حمله و دفاع همزمان انجام می‌شود، چنین می‌توانست باشد

29. ♖g5 ♕c4 30. ♗xg6! hxg6 31. ♖xg6+ ♔xf7 32. ♖g7+ ♔f8 33. ♖g3+

و با کیش دائم روبرو خواهیم بود.

اگر سفید غیرفعال بازی کند، سیاه می‌تواند به راحتی ابتکار عمل را دردست گیرد و طرحهای فعال خود را در مرکز به اجرا درآورد. از این نقطه‌نظر بازی فورمان-کرس (مسکو، سال ۱۹۵۷) آموزنده است.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.e3 c5 5.♗xc4 e6 6.o-o a6 7.♕e2 b5 8.♗d3

(در اینجا *8.♗b3* که فیل را در قطر *a2-g8* درموضع حمله قرار می‌دهد، قویتر است.)

8...cxd4 9.exd4 ♗b7 10.a4 bxa4! 11.♗g5 ♗e7 12.♘c3 o-o 13.♘xa4 ♘c6 14.♖f-d1

(سفید خیلی زود شروع به دفاع می‌کند.

حرکت بهتر 14. ♖a-d1 بود که می‌گذاشت رخ ستون f برای حمله به جناح شاه به e1 برود)

14... ♘b4 15. ♗b1 ♘d7 16. ♗f4 ♘d5 17. ♗g3 g6 18. ♘c3 ♕b6 19. ♘e4 ♘5-f6

(سیاه با حرکات آخر خود، مدافعان جناح شاه را تقویت کرده است و اکنون شروع به پیشروی در جناح وزیر و مرکز می‌کند)

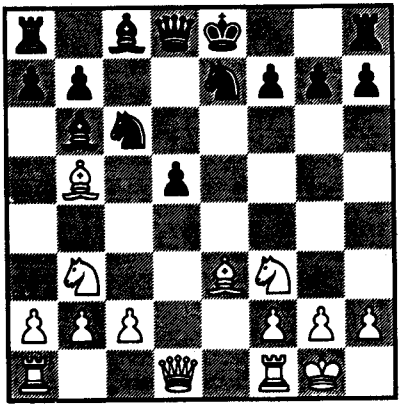
20. ♘c3 ♖f-c8 21. ♗a2 ♗b4 22. ♕d3 a5! 23. ♖a-b1 a4! ,...

اگر سیاه اجازه شکل‌گیری یک پیادهٔ مرکزی ایزوله را بدهد، بازی به‌طور متفاوتی گسترش می‌یابد. این موضوع در واریانت تاراش از دفاع فرانسوی، دفاع تاراش در گامبی‌وزیر ودر دفاع‌سیسیلی روی‌می‌دهد.

سیاه با تعویض پیادهٔ ایزوله نه ابتکار عمل قوی به‌دست می‌آورد و نه از آن نوع امکاناتی که در شکلبندیهای قبلی بررسی کردیم. نظر به این که لزوم دفاع از پیادهٔ ایزوله، سوارهای سفید را، حداقل در مراحل اولیه، محدود نمی‌کنند، سیاه باید دقیقاً این مسأله را مدنظر داشته باشد. معمولاً لزوم‌گسترش سوارهای‌خودی سیاه را برمی‌انگیزد تابه پیادهٔ ایزوله توجه کند.

ویژگی دیگر این پوزیسیونها، دشواری بزرگ سیاه در جلوگیری از تعویضهایی است که بازی را ساده می‌کنند. سیاه غالباً وادار به دفاع منفعلانه می‌شود و اجازه می‌دهد سفید خانه‌های مرکزی را مسدود کند. در اینجا اشکال اساسی پیادهٔ ایزوله، یعنی ضعف خانه‌های مقابل آن که کاملاً زیر کنترل سفید قرار می‌گیرند آشکار می‌شود. نمونهٔ خوبی از این موضوع را که سیاه چگونه ممکن است در اثر مسدود شدن خانه‌های مرکزی خود، به تدریج دچار اختناق گردد می‌توان در بازی بوتوینیک ـ بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۴۱) دید. این بازی نقش بزرگی در پیشبرد تئوری یکی از سیستمهای دفاع فرانسوی داشته است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘d2 c5 4.exd5 exd5 5. ♗b5+ ♘c6 6. ♘f3 ♗d6 7.o-o ♘g-e7 8.dxc5 ♗xc5 9. ♘b3 ♗b6 10. ♗e3!



این یک مانور نمونه است. سفید فیلهای خانهٔ سیاه را تعویض کرده و کنترل *d4* و *c5* را به‌دست می‌گیرد. سیاه نمی‌تواند از پیادهٔ ایزوله *e* سفید بهره‌برداری کند.

10...♗xe3 11.♗xc6+!

این حرکت نیز حرکتی بسیار آموزنده است. در نگاه اول به‌نظر می‌رسد که سفید با وادار کردن سیاه به غلبه بر پیاده ایزوله، کار او را آسان می‌کند. اما درحقیقت سفید خانه‌های مرکزی را محکم‌تر به چنگ می‌گیرد.

11...bxc6

(اگر *11...♘xc6* بازی می‌شد، آنگاه حرکت *12.♖e1!* را درپی داشت)

12.fxe3 o-o 13.♕d2 ♕b6 14.♕c3 ♖b8 15.♖a-b1! ♖e8 16.♖f-e1 ♘g6 17.♘c5 ♗g4 18.♘d4 ♘e5 19.b4

و سفید برتری مشهودی در مرکز دارد.

هدف سیاه باید این باشد که به هر قیمت که شده با سوارهای خود فعالانه بازی کند و با بهره‌برداری از پیاده مرکزی ایزوله، پایگاههای خود را پشتیبانی کند. در این موردکه غالباً اتفاق نیز می‌افتد، هردو طرف تلاش می‌کنند پوزیسیون سوارهای خود را درمرکز بهبود بخشند و بازی بسیار پرتنش می‌شود. سیاه در این نوع نبرد، شانسهای متقابل خوبی دارد.

واریانت زیر در **دفاع فرانسوی آموزنده** است.

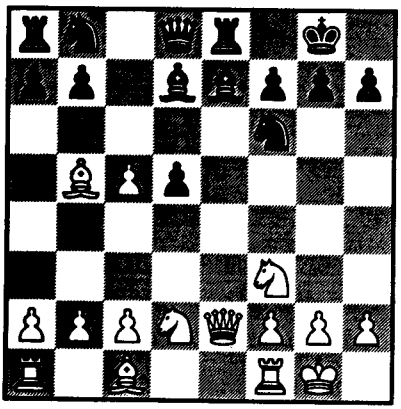
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5 4.exd5 exd5 5.♗b5+ ♗d7 6.♕e2+ ♗e7

(ساده شدن بازی بعد از

6...♕e7 7.♗xd7+ ♘xd7 8.dxc5 ♘xc5 9.♘b3!

به نفع سفید است)

7.dxc5 ♘f6 8.♘f3 o-o 9.o-o ♖e8



بازی **بوتوینیک - برونشتاین** (مسابقات قهرمانی جهان، سال ۱۹۵۱) چنین ادامه یافت:

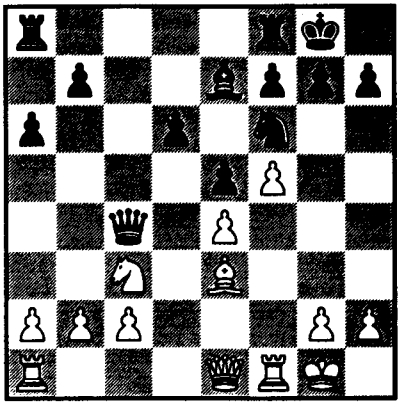
10.♘b3 ♗xc5 11.♕d3 a6 12.♗xd7 ♘bxd7 13.♗g5

♗f8 14.♖a-d1 ♕c7 15.c3 h6 16.♗a4 ♖e4!

و سیاه امکان بازی بسیار ثمربخشی دارد.

(ب) *پیادهٔ عقب مانده در مرکز*

مدتها واریانت‌های گشایشی را که باعث ایجاد پیادهٔ عقب مانده در مرکز می‌شدند، نامطلوب و عموماً مردود تلقی می‌کردند. اساساً پیادهٔ عقب مانده در خانه‌های ردیف سوم (یعنی در عقب پوزیسیون) قرار دارد و اشکالات آن به مراتب جدی‌تر از پیادهٔ ایزوله است. مثال زیر که از مرحله وسط بازی **اسمیسلوف ـ روداکفسکی** (مسکو، سال ۱۹۴۵) انتخاب شده، نمونهٔ شاخص این مطلب است:



سفید کنترل خانه *d5* را به دست می‌گیرد و به شیوه زیر اسب خود را در آنجا مستقر می‌کند.

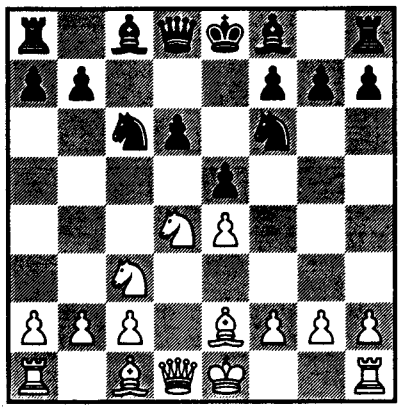
15.♗g5! ♖f-e8 16.♗xf6 ♗xf6 17.♘d5 ♗d8 18.c3 b5 19.b3 ♕c5+ 20.♔h1 ♖a-c8

اکنون حملهٔ تعیین کننده‌ای در جناح شاه صورت می‌گیرد

21.♖f3 ♔h8 22.f6! ,...

دلیل شکست سریع سیاه این بود که هیچ کاری درمقابل تسخیر *d5* از سوی سفید انجام نداد. در سالهای ۴۴-۱۹۴۲ استاد بزرگ شوروی، بولسلاوسکی، براساس تحلیلی مشخص، سیستم دفاعی جدیدی در دفاع سیسیلی برای سیاه پیشنهاد کرد (سیستم‌های مشابه برای سفید بسیار نادر است)

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5!



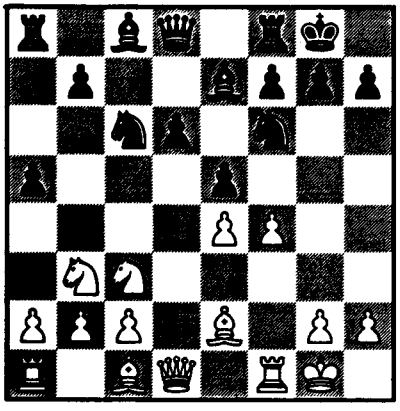
ساختار پیاده‌ای سیاه، مشابه مثال قبلی است. d5 سیاه به همان اندازه ضعیف و پیادهٔ d نیز عقب مانده است. در مثال نخست این ضعف‌ها واقعی و غیرقابل دفاع بودند اما در اینجا سیاه می‌تواند این "ضعف‌ها" را به نقطه قوت خود تبدیل کند.

سیاه در واریانت بولسلاوسکی سوارهای خویش را در پوزیسیونی فعال قرار می‌دهد، خانه‌های حساس مرکز را دراختیار می‌گیرد و ازلحاظ فضا هیچ مشکلی نخواهد داشت. نبرد پرهیجانی با سوارها آغاز می‌شود که صرفاً به تلاش سفید برای بهره‌گیری از ضعف‌های سیاه در مرکز بستگی نخواهد داشت (البته به شرط آنکه سیاه اشتباهات جدی نکند).

مثال زیر مسیر مشخص رویدادها را در **واریانت بولسلاوسکی** دفاع سیسیلی نشان می‌دهد:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.o-o o-o 9.f4 a5!

سیاه شروع به پیشروی جسورانه در جناح وزیر می‌کند و می‌کوشد بازی‌متقابل‌فعالی را جلو ببرد.



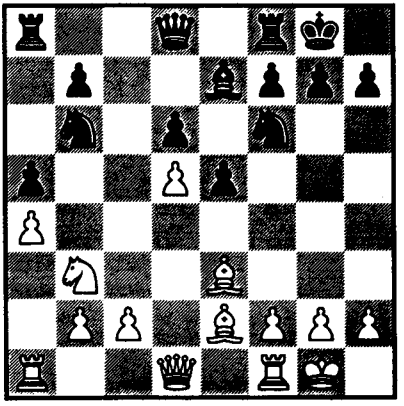
اکنون بعد از **10.a4 ♘b4!** و یا **10.♗e3 a4 11.♘d2 a3! 12.b3 ♘d4** سیاه امکان بازی متقابل بسیار خوبی در مرکز و جناح وزیر دارد.

در این واریانت‌ها، سوارهای هماهنگ شده سیاه که بسیار فعال می‌شوند، نقش مهمی بازی می‌کنند. سفید با بردن اسب خود به d5 چیزی به دست نمی‌آورد زیرا بعد از تعویض شدن اسب، پوزیسیون پیاده‌ها بسته می‌شود و سیاه امکان انجام بازی خوبی را در خانه‌های سیاه به‌دست می‌آورد.

بازی پیلنیک - پتروسیان (بوئنوس‌آیرس، سال ۱۹۵۴) چنین بود.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.o-o

o-o 9.♗e3 ♗e6 10.♗f3 a5 11.♘d5 ♗xd5 12.exd5 ♘b8 13.a4 ♘b-d7 14.♗e2 ♘b6!



سیاه سفید را به حرکت *c4* وامی‌دارد تا بعداً پوزیسیون اسب خود را در *c5* تقویت کند. در غیر این صورت، سفید عاقبت می‌توانست حرکت *c3* و به‌دنبال آن *b4* را انجام دهد.

15.c4 ♘b-d7 16.♘d2 ♘e8 17.♔h1 ♗g5!

(این تعویض به نفع سیاه است زیرا اشغال نقطه مهم *c5*، *b4* و *d4* را برای سیاه آسان می‌کند)

18.♗xg5 ♕xg5 19.♖a3 ♕e7,...

سیاه بر خانه‌های سیاه مسلط می‌شود.

واریانت بولسلاوسکی در حال حاضر یکی از متداولترین و کارآترین سیستم‌ها در دفاع سیسیلی است. ضمناً ایدهٔ واریانت بولسلاوسکی به مدرنیزه کردن سیستم‌های گشایشی دیگر نیز یاری رسانده است. ابتدا به سیستم مشابهی توجه کنید:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5!

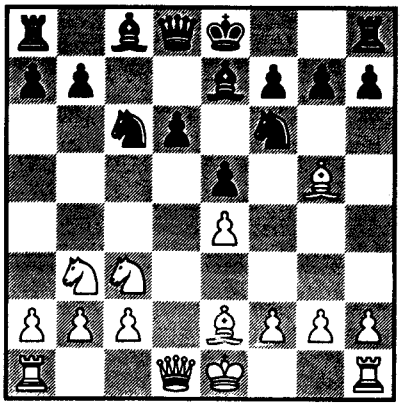
سیاه در این سیستم موقتاً گسترش اسب جناح وزیر خود را به تاخیر می‌اندازد؛ با این هدف که با بردن آن به *d7* بتواند سریعاً بر نقطه حساس *d5* فشار وارد کند.

در این سیستم‌ها، نبرد اصلی روی خانهٔ مهم *d5* متمرکز است. بسته به این که شرایط چگونه باشد، سیاه نه‌تنها می‌تواند *d5* را کنترل کند بلکه حتی به سوارهای سفید اجازه اشغال موقت آن را می‌دهد؛ مشروط بر این که به جبران آن چیزی به‌دست آورد. نمونهٔ مشخص این مطلب را می‌توان در بازی **ریشتر- بولسلاوسکی** (بخارست، سال ۱۹۵۳) یافت:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.♗g5

سیاه با اجتناب از تعویضی که درپی

8...♘xe4 ممکن بود پیش آید 8...o-o را بازی کرد و به سفید موقتاً اجازهٔ اشغال d5 را داد.



بازی چنین ادامه یافت:

9.♗xf6 ♗xf6 10.♘d5 ♗g5!

(سیاه با حفظ این فیل مهم، قصد دارد تا بر خانه‌های سیاه رنگ اعمال فشار کند.)

11.♗c4 ♗e6 12.h4 ♗h6 13.g4? ♗f4!

سیاه علیرغم اشغال موقت خانه d5 توسط سفید، امکانات بهتری دارد زیرا سوارهای وی خوب هماهنگ شده‌اند. در این پوزیسیون اشغال خانه d5 توسط سفید، ارزش واقعی ندارد.

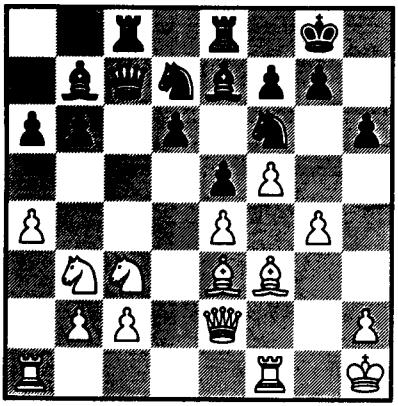
از سوی دیگر، سیاه بعد از تکمیل گسترش خود می‌تواند در بسیاری موارد با استفاده از پیادهٔ اضافی مرکزی خود حرکت d5... را بازی کند. این حرکت به ویژه اگر سفید با انجام f5 و g5 حمله به جناح شاه را آغاز کند، حرکتی قوی است. زیرا بعد از آن با حمله متقابل در مرکز که غالباً با قربانی دادن یک پیاده شروع می‌شود، ممکن است صحنهٔ بازی کامل تغییر یابد.

مثلاً بازی کندراتیو- مویسف (لنینگراد، سال ۱۹۵۲) را درنظر بگیرید.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.o-o o-o 9.f4 ♘b-d7 10.a4 ♕c7

در اینجا سفید با ادامه زیر حمله‌ای را به جناح شاه آغاز می‌کند.

11.f5 b6 12.♗f3 ♗b7 13.♕e2 ♖f-e8 14.♔h1 ♖a-c8 15.g4?! h6 16.♗e3



سیاه اکنون در مرکز نیرومندانه دست به مقابله می‌زند.

16...d5! 17.exd5 e4!

با این حرکات، ابتکار عمل به دست سیاه می‌افتد و زمینهٔ ضدحمله‌ای قدرتمند فراهم می‌شود.

سیاه نباید حرکت تهاجمی *d5*... را به شیوه‌ای کلیشه‌ای انجام دهد، گشودن بی‌موقع مرکز ممکن است به نفع سفید تمام شود زیرا او معمولاً تاحدی ازلحاظ فضا برتری دارد.

اولین وظیفهٔ سیاه کسب یک ابتکار عمل پایدار در جناح وزیر است که مانند بازی **اونزیکر- تایمانوف** (مسابقات اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۵۲) سوارهای سفید را وادار به اتخاذ پوزیسیون دفاعی می‌کند:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘f3 h6 8.o-o ♗e7 9.♖e1 o-o 10.h3? a6 11.♗f1 b5 12.a3 ♗b7 13.b3 ♖c8 14.♗b2 ♖c7 15.♘b1 ♕a8!

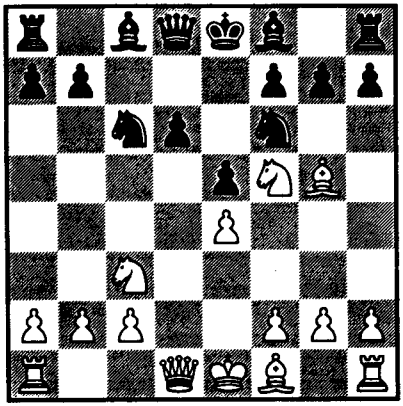
سفید در گشایش منفعلانه بازی کرده و به سیاه اجازه داده است تا ابتکار عمل را به‌دست گیرد. سیاه قبل از گشودن مرکز، فشار خود را بر *e4* و جناح وزیر به حداکثر می‌رساند. سفید هیچ چیز برای مقابله با این طرح ندارد.

16.♘b-d2 ♘d8 17.♗d3 ♘e6 18.♖c1 ♖f-c8 19.♘h2 ♘d7 20.♘h-f1 ♘d-c5 21.♘g3 g6 22.♘e2 ♗g5 23.♘c3 ♘d4 24.♘c-b1 d5!

و سیاه قدرتمندانه، مرکز را باز می‌کند.

البته مساله جایز بودن پیادهٔ عقب افتاده *d* در مرحله گشایش را باید همیشه به‌طور مشخصی بررسی کرد. معیار این است که آیا سیاه می‌تواند سوارهای خویش را فعالانه مستقر کند و مانع اشغال موثر خانه *d5* از سوی سفید شود یا خیر.

در واریانتی که هم‌اکنون بررسی شد، سفید حرکت نسبتاً منفعلانه **6.♗e2** را انجام داد که در کارآیی حرکت *e5*... سیاه سهم داشت. اگر سفید به جای *6.*♗*e2*، حرکت **6.♗g5** و یا **6.♗c4** را بازی کند، حرکت **6...e5** غیرقابل اطمینان خواهد بود زیرا **7.♘f5** یا موجب تعویض فیل مهم وزیر سیاه می‌شود و یا به سفید اجازه می‌دهد که اسب خود را به *e3* انتقال دهد و جای پای قوی در مرکز داشته باشد (پوزیسیون اسب را در *f5* با پوزیسیون اسب در *b3* مقایسه کنید)



از سوی دیگر بعد از 6.♗e2 e5 حرکت 7.♘f5 اثری ندارد زیرا به دنبال آن 7...♗xf5 8.exf5 d5! بازی می‌شود و سیاه به سرعت مشکلات گشایشی خود را حل می‌کند.

به‌غیر از این واریانت‌ها در دفاع سیسیلی، در بسیاری از سیستمهای دفاعهای هندی‌شاه، نیمزویچ، گشایش انگلیسی و... نیز پیادهٔ عقب‌افتاده در مرکز، پدید می‌آید.

بازی خولموف ـ کورچنوی (ویلنا، سال ۱۹۵۳) مثال جالبی است.

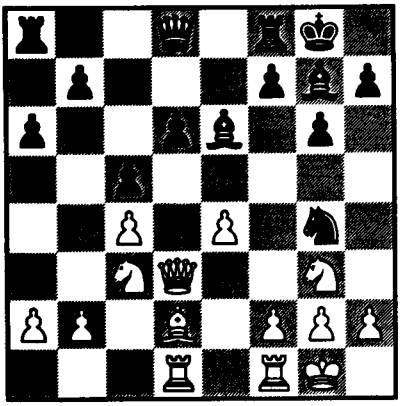
1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 d6 4.♘c3 g6 5.e4 ♗g7 6.♗d3 o-o 7.♘g-e2 ♘b-d7 8.o-o

(حرکت بهتر *8.f4* است که مانع تعویض فیل شاه می‌شود)

8...♘e5 9.♘g3 ♘xd3 10.♕xd3 a6 11.♗d2 e6!

(این یک فشار به موقع در مرکز است. سیاه درعوض امکان بازی خوب سوارها، اجازهٔ شکل‌گیری پیادهٔ مرکزی عقب مانده را می‌دهد.)

12.dxe6 ♗xe6 13.♖a-d1 ♘g4!



سیاه ابتکار عمل را می‌گیرد و پیشروی نیرومندی را در جناح وزیر آغاز می‌کند. ضعف پیادهٔ عقب افتادهٔ *d* اهمیت چندانی ندارد.

14.b3 ♘e5 15.♕c2 ♘c6 16.♘g-e2 b5! 17.cxb5 ♘b4 18.♕b1 axb5 19.♗f4 ♕a5!

(این قربانی دادن پیاده *d*، طرحهای فعال سیاه را جلو می‌اندازد)

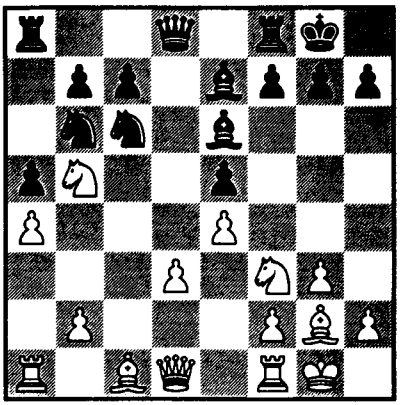
20.♗xd6 ♖f-c8 21.♖d2 ♘c6 22.♖c1 ♘d4!

و سیاه برتری مشهودی دارد.

در سالهای اخیر، شاهد شکل‌گیری برخی واریانت‌های گشایشی بوده‌ایم که در آنها سفید اجازهٔ پدید آمدن پیادهٔ عقب‌افتاده را در مرکز می‌دهد. مثلاً در بازی گلر ـ فلور (کیف، سال ۱۹۵۴) بعد از

1.c4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 ♘b6 6.♘f3 ♘c6 7.o-o ♗e7 8.a4 a5 9.d3 ♗e6 10.♘b5 o-o

سفید **11.e4!** بازی کرد.



سفید با استفاده از تمپ اضافی خود در این پوزیسیون (که همان واریانت دراگون در دفاع سیسیلی است که در آن جای دوحریف عوض شده است)، تصمیم به پیشروی فعالانه در مرکز می‌گیرد و موقتاً به پیادهٔ عقب افتاده *d* اجازهٔ شکل‌گیری می‌دهد. او امیدوار است که بعداً بتواند حرکت *d4* را که برتری وی را در مرکز تضمین خواهد کرد بازی کند. نبرد حول خانه‌های مرکزی جریان می‌یابد.

11...♗f6 12.♗e3 ♘b4 13.♗c5 ♖e8 14.♖a3 ♘d7 15.♗e3 ♘f8 16.d4! ♗c4 17.♖e1 exd4 18.♗xd4 ♗xd4 19.♘bxd4 c5 20.♖c3!

و سفید با موفقیت طرح خود را برای بازی فعال در مرکز به اجرا درمی‌آورد.

(پ) پیاده‌های دوبل

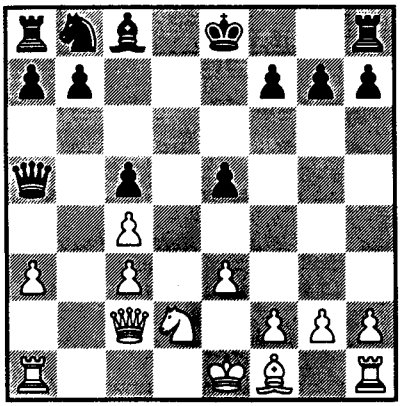
پیاده‌های دوبل، به ویژه هنگامی که ایزوله هم باشند، ضعف پوزیسیونی جدی محسوب می‌شوند. با این حال در برخی از سیستمهای مدرن گشایشی بازیکن اجازه می‌دهد پیاده‌های دوبل در مرکز یا در جناح ایجاد شوند. می‌دانیم که تمرکز پیاده‌ها غالباً استقرار مرکز پیاده‌ای را آسان می‌کند؛ گاهی پیاده‌های دوبل در تسخیر خانه‌های مهم مرکزی به سوارها یاری می‌رسانند.

نمونهٔ بارز این امر، استفاده از پیاده‌های دوبل برای کنترل خانه‌های مهم مرکزی است. یکی از پیاده‌ها تسخیر خانه‌های حساس را پشتیبانی می‌کند و دیگری از

خانهٔ مهم اردوگاه خودی دفاع می‌کند. در اینجا مهمترین چیز نه پیاده‌ها بلکه خانه‌ها هستند.

در ارتباط با این استراتژی گشایشی می‌توان مثالهای متعددی را در بازیهای بوتوینیک یافت. بازی وی با کان از این نقطه‌نظر آموزنده است (مسکو، سال ۱۹۳۹)

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♘f3 c5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 ♕a5 7.♗d2 ♘e4 8.♕c2 ♘xd2 9.♘xd2 d6 10.e3 e5 11.dxe5 dxe5



شکلبندی مرکزی، شایان توجه است. بوتوینیک می‌نویسد: "در نگاه اول ظاهرا" سفید ساختار پیاده‌ای ضعیفی دارد، پس سیاه نباید از چیزی بترسد. اگر تمام سوارها را از صفحه برداریم، این موضوع درست خواهد بود. اما در وضعیت فعلی، ضعف خانهٔ *d5* مهمتر از پشت سرهم بودن پیاده‌های سفید در ستون *c* است. علاوه بر این، پیاده‌های دوبل به نفع سفید هستند. نکته مهم این است که سفید برای کنترل قوی *d5* باید *e4* را بازی کند که در این صورت، پیادهٔ *c3* از خانهٔ *d4* در مقابل تهاجم سوارهای سیاه محافظت می‌کند."

بازی چنین ادامه یافت

12.♗d3 h6 13.o-o o-o 14.f4!

این حرکتی آموزنده است. سفید به دقت احتمالات مشخص پوزیسیون را محاسبه می‌کند. طرح معمولی بردن اسب به *d5* (با انجام حرکات

14.e4 ♘c6 15.♖f-d1 ♗e6 16.♘f1 ♖a-d8 17.♘e3 ♘e7)

فایده نخواهد داشت. سفید به محض اینکه *d5*♘ را بازی کند سیاه با حرکت *xd5*♗ ... به او پاسخ می‌دهد و سپس اسب خود را به *d6* منتقل می‌کند و بعدا" حتی ممکن است وضع بهتری پیدا کند.

14...♘d7

(بعد از *14...exf4 15.exf4* بازی به نفع سفید، که از لحاظ گسترشی وضع بهتری دارد، باز می‌شود)

15.f5 ♘f6?

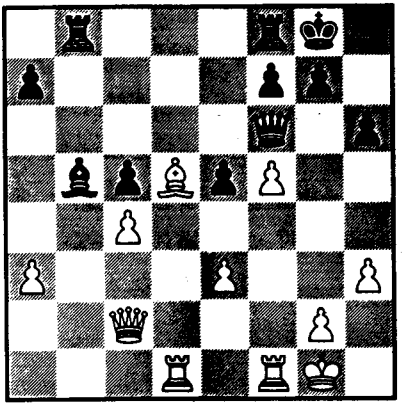
(حرکت بهتر *15...f6* است)

16.♘e4!

(این نیز یک حرکت آموزندهٔ دیگر است. لازم است اسبها تعویض شوند زیرا به این ترتیب تحرک فیل سفید بسیار زیاد می‌شود.)

16...♕d8 17.♘xf6+ ♕xf6 18.♗e4 ♖b8 19.♖a-d1 b6 20.h3 ♗a6 21.♗d5 b5 22.cxb5 ♗xb5 23.c4

برتری سفید مشهود است.



VII ـ مسئله خانه‌های ضعیف درگشایش

پیش شرط مهم برای هماهنگ بودن یک پوزیسیون، آرایش با ثبات سوارهاست. این مقصود هنگامی حاصل می‌شود که بازیکن کنترل قوی بر خانه‌های ضعیف پوزیسیون خود داشته باشد.

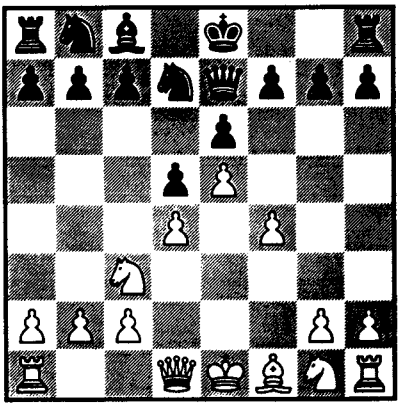
خانه‌های ضعیف غالباً در مرحله گشایش ایجاد می‌شوند. ما قبلاً نمونهٔ پوزیسیونهایی‌راکه دارای‌ضعف‌های‌پیاده‌ای در مرکز (مثلاً پیاده‌های عقب افتاده) بودند بررسی کردیم و دیدیم که کنترل این خانه‌ها باعث برتری پوزیسیونی می‌شود. درنتیجه، مسئله خانه‌های ضعیف باید از نخستین حرکات مدنظر قرار گیرد.

درحقیقت در برخی از گشایشهای مدرن، کوشش اصلی یکی از دو حریف ایجاد *مجموعه‌ای از خانه‌های ضعیف* و همرنگ در پوزیسیون حریف و سپس بهره‌برداری از آنها است. این موضوع در بسیاری از سیستمهای دفاع **فرانسوی، کاروکان، اسلاو و نیمزویچ** پدید می‌آید.

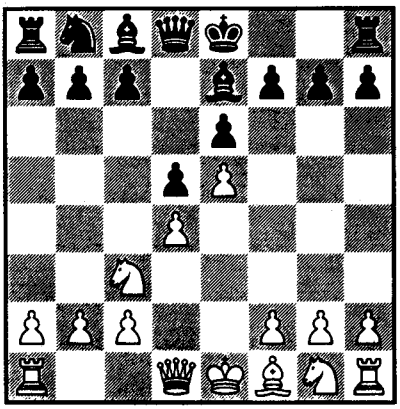
خانه‌های ضعیف معمولاً در ارتباط با زنجیر *پیاده‌ای* ایجاد می‌شود. سوارهای سبک ممکن است به بهره‌برداری از خانه‌های ضعیف کمک کرده و یا مانع آن شوند. در این موارد به ویژه *فیل‌ها* حائز اهمیت هستند. فیلی که در خانه‌های هم‌رنگ مجموعهٔ خانه‌های ضعیف حرکت می‌کند، می‌تواند از پوزیسیون دفاع کند. بدون این فیل، این مجموعه، ضعفی واقعی در پوزیسیون محسوب می‌شود.

دو واریانت زیر از دفاع فرانسوی را با هم مقایسه می‌کنیم:

(a) 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e5 ♘f-d7 6.♗xe7 ♕xe7 7.f4



(b) 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.♗xf6? ♗xf6 6.e5 ♗e7



واریانت نخست به نفع سفید و دومین واریانت به نفع سیاه پنداشته می‌شود؛ هرچند که زنجیرهای پیاده‌ای درهر دو یکسان هستند. تفاوت در این است که در مثال نخست، سیاه فیل مهم خانهٔ سیاه خود را از دست داده اما در دومین واریانت، این فیل تاحدی خانه‌های ضعیف سیاه را تحت پوشش قرار می‌دهد.

از اینرو برای بهره‌برداری از خانه‌های ضعیف هم‌رنگ که معمولاً بعد از شکل‌گیری زنجیر پیاده‌ای پدید می‌آید، تعویض فیلی که این خانه‌ها را پوشش می‌دهد، ضروری است.

طرحهای بسیاری که مبتنی بر این ایده هستند، در سیستم راگوزین یافت می‌شوند.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 d5 5.a3 ♗xc3+ 6.♕xc3 ♘c6 7.♘f3 o-o 8.e3 ♗d7 9.b3 a5!

سیاه امیدوار است باعث ضعف در خانه‌های سفید رنگ پوزیسیون حریف شود.

10.♗d3?

(حرکت بهتر *10.♗b2* است)

10...a4 11.b4 dxc4 12.♗xc4 ♘a7!

سیاه که خانه‌های سفید رنگ را تضعیف

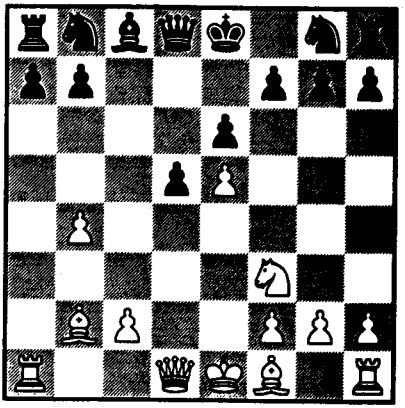
کرده است برای تعویض فیلهای خانهٔ سفید تلاش می‌کند که این کار منجر به یک ضعف واقعی در مجموعهٔ خانه‌های سفید رنگ می‌شود.

13.o-o ♗b5! ,...

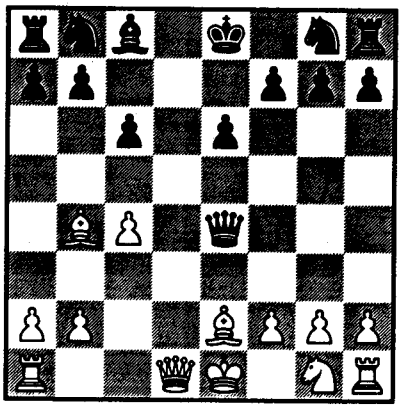
سیاه با این شیوه، فیل جناح شاه سفید را فلج کرده و سفید را مجبور به تعویض آن می‌کند.

بازی موثر علیه یک مجموعه از خانه‌های ضعیف ممکن است گاهی حتی به اندازهٔ یک یا دو پیاده ارزش داشته باشد. این ایده به ظهور چندین سیستم گامبی جدید انجامیده است. مثلاً

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 cxd4 6.axb4 dxc3 7.♘f3! cxb2 8.♗xb2



1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 e6 4.e4 dxe4 5.♘xe4 ♗b4+ 6.♗d2! ♕xd4 7.♗xb4 ♕xe4+ 8.♗e2...



در هردو مورد خانه‌های سیاه رنگ پوزیسیون سیاه بسیار ضعیف هستند (سیاه فیل شاهش را ازدست داده است) این موضوع و همچنین گسترش بهتر سفید، اندک ضعف کمی سفید را کاملاً جبران می‌کند. سفید قادر است با سوارهایش، فشار شدیدی بر پوزیسیون حریف وارد آورد.

این مثالها نشان می‌دهد که عوامل پوزیسیونی ممکن است بسیار مهمتر از ملاحظات کمی باشند. عموماً کنترل خانه‌های همرنگ، منجر به محدودیت بازی حریف در دیگر خانه‌ها نیز می‌شود و بتدریج کل بازی از دست حریف خارج

می‌شود.

نمونهٔ این امر را می‌توان در بازی **بنکو - آورباخ** (مسکو، سال ۱۹۴۹) دید:

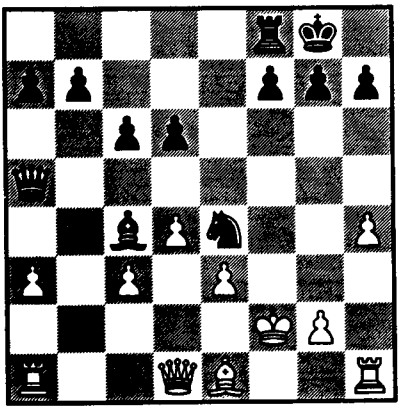
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 o-o 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 d6 7.♗d3 e5! 8.♘e2 e4 9.♗c2 ♗e6! 10.♘g3 ♗xc4 11.♘xe4 ♘xe4 12.♗xe4 c6 13.h4?

سفید قبل از تکمیل گسترش خود، اقدام بی‌موقعی را در جناح شاه آغاز می‌کند. در پاسخ به این کار، سیاه به دست گرفتن طرح کنترل خانه‌های سفید را به اجرا می‌گذارد.

13...♘d7 14.f3 ♕a5 15.♗d2 ♖a-e8 16.♔f2 ♖xe4!

این قربانی دادن سوار ارزشمند در قبال سوار کم‌ارزشتر، درک عمیق سیاه را از پوزیسیون آشکار می‌کند؛ سیاه با این کار سوارهای حریف را از تحرک می‌اندازد (مثلاً به فیل وزیر سفید توجه کنید)

17.fxe4 ♘f6 18.♗e1 ♘xe4+ 19.♔g1 ♖e8 20.♖h3 h5 21.♖f3 ♕a6 22.♖f4 ♗e2 23.♕c2 d5 24.♖a2 ♗c4 25.♖a1 b6...



پوزیسیون بعد از 18...♘e4

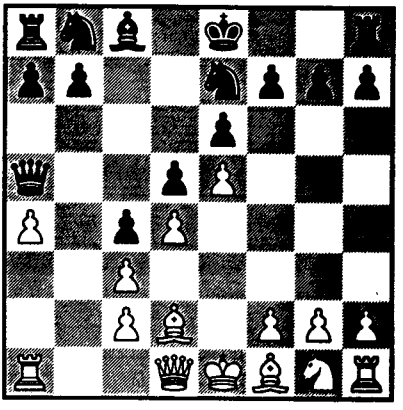
برتری سیاه مشهود است.

از این مثالها روشن می‌شود که بازی مبتنی بر مجموعه خانه‌های ضعیف بسیار خطرناک است مگر اینکه فوراً خنثی شود و یا در جای دیگر جبرانی برای آن پیدا شود.

در گشایشهایی که باعث پدید آمدن مجموعه‌ای ضعیف از خانه‌های همرنگ می‌شود، آنچه در دستور کار است انجام بازی متقابل است که مانع بهره‌برداری حریف از این ضعف می‌گردد. مثلاً یکی از سیستمهای مدرن مهم را در **دفاع فرانسوی** درنظر می‌گیریم.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 ♘e7 7.a4 ♕a5 8.♗d2 c4

این سیستم منجر به بازی پیچیده‌ای با امکانات تقریباً برابر برای هردو حریف می‌شود.



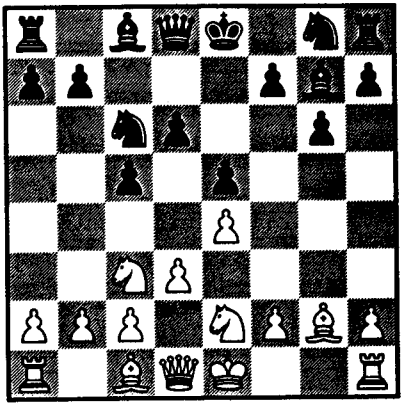
سفید تلاش می‌کند تا بازی را علیه خانه‌های ضعیف سیاه رنگ پوزیسیون حریف سازمان دهد و از برتری خود در فضا و در جناح شاه سود برد. سیاه در تلاش برای بهره‌برداری از پیاده‌های ضعیف جناح وزیر سفید و ارتباط سست میان دو جناح سفید، درصدد انجام بازی متقابل فعال است. معمولاً در این حالت نبرد شدیدی برای کسب ابتکار عمل درمی‌گیرد (برای نمونه به بازی اسمیسلوف ـ بوتوینیک صفحه ۱۰۹ رجوع کنید). در اینجا سیاه نمی‌تواند از خانه‌های ضعیف سفید رنگ پوزیسیون حریف استفاده کند. زیرا سفید هنوز فیل جناح شاه را دارد. همچنین فیل سیاه در خانه سفید بسیار منفعل است و تا مدتی نمی‌تواند نقش فعالی در بازی ایفاکند. درنتیجه، ضعف خانه‌های سفید رنگ پوزیسیون سفید، در حال حاضر عامل پوزیسیونی مهمی نیست.

رویکرد جدید نسبت به ایجاد خانه‌های ضعیف در مرحلهٔ گشایش، بر تحلیل مشخص ویژگیهای خاص هر پوزیسیون استوار است. در سالهای اخیر، سیستمهای گشایشی جدیدی پدیدار شده‌اند که در آنها یکی از دو حریف داوطلبانه خانه‌هایی را در پوزیسیون خویش ضعیف می‌کند؛ با این امید که به ازای آن ابتکار عمل را دراختیار گیرد. بدینسان، بازی اسمیسلوف ـ بوتوینیک (مسکو، سال ۱۹۵۵) با این حرکات آشنا شروع شد:

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 g6 4.♗g2 ♗g7 5.d3 d6 6.♘g-e2

و سیاه ایدهٔ جدیدی را در قالب **6...e5!** ارائه کرد.

بوتوینیک درمورد این حرکت می‌نویسد: "طرحی خوب! راه فیل جناح شاه سفید سد شده است. برای سفید انجام *d4* دشوار است و حرکت احتمالی *f4* نیز با پاسخ *f5*... سیاه روبرو می‌شود. ضعف



خانهٔ *d5* سیاه مهم نیست زیرا سفید برای اشغال آن فقط از دو سوار سبک می‌تواند کمک بگیرد، حال آن که سیاه با سه سوار می‌تواند از آن دفاع کند."

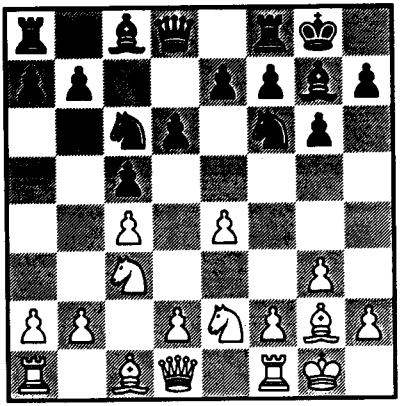
7.♘d5 ♘g-e7! 8.c3? ♘xd5 9.exd5 ♘e7 10.o-o o-o 11.f4? ♗d7 12.h3 ♕c7 13.♗e3 ♖a-e8 14.♕d2? ♘f5 15.♗f2 h5 16.♖a-e1 ♕d8! 17.♔h2 ♗h6 18.h4 ♕f6!

سیاه برتری دارد.

در سیستم زیر از گشایش انگلیسی همانند ایدهٔ فوق وجود دارد.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 o-o 5.e4 d6 6.♘g-e2 c5 7.o-o ♘c6

سفید اجازه می‌دهد خانهٔ *d4* ضعیف شود اما امکان بازی فعال در مرکز و در جناح وزیر را کسب می‌کند. بازی **خولموف- بولسلاوسکی** (مسکو، سال ۱۹۵۷) چنین ادامه یافت:



8.♖b1 ♘e8 9.a3 ♘c7 10.b4 ♘e6

(سیاه با بازی متقابل علیه خانهٔ ضعیف مرکزی *d4*، به پیشروی سفید در جناح وزیر پاسخ می‌دهد اما این طرح به اندازهٔ کافی فعال نیست.)

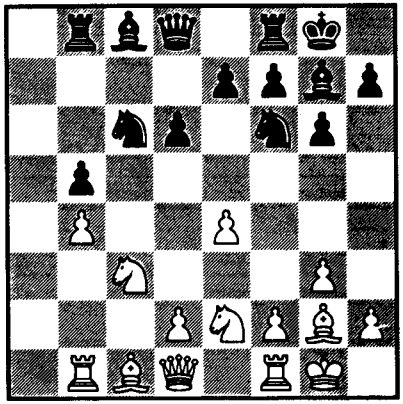
11.d3 ♖b8 12.♘d5! ♘e-d4 13.♘xd4 ♘xd4 14.♗g5 ♖e8 15.♕d2 b6 16.♖f-e1 f6 17.♗e3 ♗d7 18.b5 e6 19.♘c3 f5 20.f4! ♕f6 21.a4 ♘f3+ 22.♗xf3 ♕xc3 23.e5!

و سفید ابتکار عمل پایداری به‌دست می‌آورد.

سیاه در این سیستم نباید تلاش کند تا به هر قیمت که شده علیه خانه مرکزی "ضعیف" حریف بازی کند. در اینجا نیز همچون اکثر ساختارهای گشایشی مدرن، بازی صرفا" بر ویژگیهای ظاهری پوزیسیون استوار نیست بلکه بر تحلیل ویژگیهای خاص آن و هماهنگی سوارها مبتنی است. از اینرو در مثال فوق، سیاه باید قبل از هرچیز تهاجم سفید را در جناح وزیر خنثی می‌کرد. با این کار سیاه می‌توانست بازی بهتری کند و پس از

8.♖b1 a6! 9.a3 ♖b8 10.b4 cxb4 11.axb4 b5 12.cxb5 axb5

مانع پیشروی سفید می‌شد.



بازی سوکولسکی ـ سوئتین (مینسک، سال ۱۹۵۷) چنین ادامه یافت:

13.d3 ♗d7 14.h3 ♘e8 15.♗e3 ♘c7 16.♕d2 ♘a6 17.♘d1

(حرکت فوق بهتر از *17.♘a2* است. کنترل *c4* ضرورت دارد.)

17...e5 18.d4 ♖c8!

(حرکات فوق بهتر از ادامهٔ *18...exd4 19.♘xd4 ♘e5* است زیرا بعد از انجام *20.♘b2*، امکان بازی متقابل سیاه ازبین می‌رود. این واریانت اهمیت *17.♘d1!* را نشان می‌دهد)

19.f4 exd4 20.♘xd4 ♘xd4 21.♗xd4 ♗xd4+ 22.♕xd4+ ♖c4

و سیاه امکان کافی برای بازی متقابل دارد.

گرچه این مثالها نشان می‌دهد که غالبا" اجازهٔ پدید آمدن ضعف در پوزیسیون به‌خاطر کسب ابتکار عمل، موجه است، اما اینکه آیا کسب ابتکار عمل ضعف را جبران می‌کند، سوالی است که باید به دقت بررسی شود. اگر ابتکار عمل موقتی است و سریعا" ازبین می‌رود، آنگاه ضعف ایجاد شده ممکن است به آسیبی جدی بدل شود.

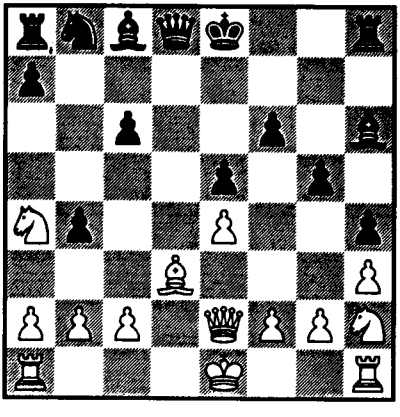
مثلا" بازی آرونین ـ اسمیسلوف (مسکو، سال ۱۹۵۱) را درنظر بگیرید.

1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 g6

4.♘f3 ♗g7 5.♗g5 h6 6.♗e3 c6 7.♕d2 b5 8.♗d3

سیاه طرح پرمخاطرهٔ پیشروی در جناح شاه را انتخاب کرده، فیل جناح وزیر را تعویض می‌کند؛ اما این کار به تضعیف خانه‌های سفید رنگ پوزیسیون او می‌انجامد.

8...♘g4 9.♗f4 e5 10.dxe5 dxe5 11.♗g3 h5 12.♗h4! f6 13.h3 ♗h6 14.♕e2 b4? 15.♘a4 g5 16.♗g3 h4 17.♗h2 ♘xh2 18.♘xh2



سیاه فیل مهم جناح وزیر سفید را به قیمت گرانی تعویض کرده است. ابتکار عمل از دست او خارج شده و خانه‌های سفید رنگ جناح شاه به‌طور جبران‌ناپذیری ضعیف شده‌اند. سفید ازلحاظ استراتژیک بازی را برده است.

VIII ـ ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز

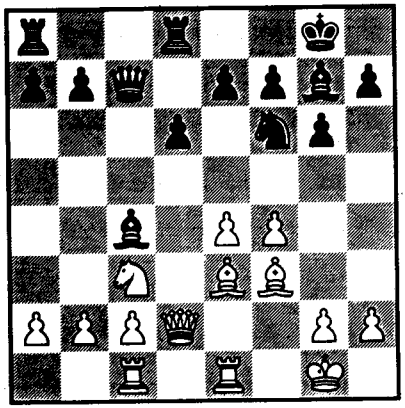
همانطور که پیشتر بحث شد، نخستین حرکات بازی به تنش پیاده‌ای در مرکز می‌انجامد. عموماً این تنش به سرعت با تعویض مهره‌ها ازبین می‌رود و ساختار پیاده‌ای در مرکز تثبیت می‌شود. با این حال در بسیاری موارد حتی وقتی تنش در مرکز ازبین می‌رود، ساختار پیاده‌ای درست در آغاز مرحلهٔ وسط بازی *سیال* باقی می‌ماند (یعنی بدون هیچ مشخصهٔ ظاهری روشن)

مشکل اساسی بازی در این نوع پوزیسیون، لزوم ایجاد پیوندی میان بازی جناحی با عملیات احتمالی در مرکز است. همین شکل در بسیاری از ساختارهای مشخص مرکزی نیز وجود دارد، اما وقتی ساختار پیاده‌ای سیال است، گسترش به‌طور خاصی پویا است. بازی زیر نشان می‌دهد که تا چه حد بازی در مرکز ممکن است غیرمنتظره و پرقدرت ازکار درآید.

بوتوینیک ـ لونفیش (مسکو، سال ۱۹۴۰) بازی را چنین آغاز کردند:

1.c4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♘f3 ♘c6 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♗b4+ 6.♗g5 h6 7.♗h4 ♗xc3

4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6
6.♗e2 g6 7.♗e3 ♗g7 8.♘b3
♗e6 9.f4 o-o 10.o-o ♘a5
11.♘xa5 ♕xa5 12.♗f3 ♗c4
13.♖e1 ♖f-d8 14.♕d2 ♕c7
15.♖a-c1



تا اینجا هردو حریف، درگیر مانورهای مقدماتی با سوارهای خویش می‌باشند و پوزیسیون پیاده‌ها در مرکز سیال باقی مانده است. اکنون سیاه که سوارهایش به‌طرز بسیار فعالتری مستقر شده‌اند، عملیات نیرومندی را در مرکز آغاز می‌کند. این طرح که بعد از این بازی طرح استاندارد در این نوع پوزیسیون‌ها شد دربرابر بازی انفعالی سفید بسیار موثر است.

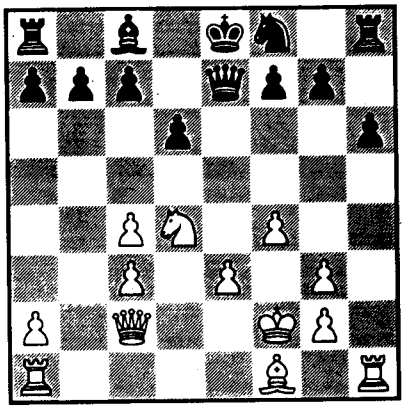
15...e5! 16.b3?

(سفید پاسخ سیاه را دست کم می‌گیرد.

8.bxc3 ♘e5 9.e3

(حرکت قویتر *9.f4!* است)

9...♘g6 10.♗g3 ♘e4
11.♕c2 ♘xg3 12.hxg3 d6
13.f4 ♕e7 14.♔f2 ♘f8



اکنون سفید با انجام حرکت **15.c5!** یورش مرکزی غیرمنتظره‌ای می‌کند و بعد از

15...dxc5 16.♗b5+ ♘d7
17.♘f5 ♕f6 18.♖a-d1 g6
19.♘xh6 ♖f8 20.g4!

امکان حملهٔ خطرناکی به‌دست می‌آورد.

در **واریانت دراگون** از **دفاع سیسیلی** نمونه‌های مشخصی یافت می‌شود که به ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز می‌انجامد. بازی **رائوزر - بوتوینیک** (مسکو، سال ۱۹۳۳) بسیار آموزنده است.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4

حرکت بهتر *16.fxe5 dxe5 17.*♕*f2* بود که پوزیسیون پیاده‌های مرکزی را تثبیت می‌کرد.)

16...d5!!

اکنون مرکز به طور غیرمنتظره به نفع سیاه گشوده می‌شود زیرا سیاه نیروهای خود را بسیار موزون و هماهنگ کرده است.

17.exd5 e4! 18.bxc4 exf3 19.c5 ♕a5 20.♖e-d1 ♘g4! 21.♗d4 f2+ 22.♔f1 ♕a6+ 23.♕e2 ♗xd4 24.♖xd4 ♕f6! 25.♖c-d1 ♕h4

(سیاه حملهٔ خود را به سوی جناح شاه سفید که دفاع آن بسیار ضعیف است، تغییر جهت می‌دهد)

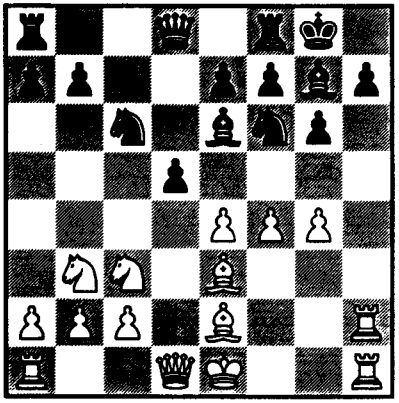
26.♕d3 ♖e8 27.♖e4 f5! 28.♖e6 ♘xh2+ 29.♔e2 ♕xf4

و سفید بازی را واگذار کرد.

در صورت سیال بودن ساختار پیادهٔ مرکزی، اگر یکی از دو حریف در حال پیشروی در جناح شاه است باید به دقت مراقب ضربات متقابل در مرکز باشد. بازی **آلخین - بوتوینیک** (ناتینگهام، سال ۱۹۳۶) را بررسی می‌کنیم که چنین شروع شد:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 g6 7.♗e3 ♗g7 8.♘b3 o-o 9.f4 ♗e6 10.g4 d5!

سیاه به حملهٔ تندوتیز سفید در جناح شاه، با حمله‌ایی متقابل در مرکز پاسخ می‌دهد که در اینجا منطقی‌ترین طرح است. حالا اگرچه رویدادها اجباری می‌شوند ولی



نیاز به دقت زیاد از جانب هردو حریف دارد.

11.f5!

(اگر *11.e5?* انجام شود آنگاه *11...d4!* بسیار قوی است)

11...♗c8 12.exd5 ♘b4 13.d6 ♕xd6 14.♗c5! ♕f4! 15.♖f1 ♕xh2! 16.♗xb4 ♘xg4! 17.♗xg4 ♕g3+

با کیش دائم، بازی مساوی می‌شود.

این ساختار دفاع سیسیلی ممکن است

گسترشهای دیگری چون پیادهٔ عقب افتاده (صفحه ۱۴۳)، پایگاه مرکزی و... را پدید آورد.

در پوزیسیونهایی که ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز دارند، هدف کلی هردو حریف ایجاد ساختاری است که به طرح بعدی آنها کمک رساند.

یک ساختار پیاده‌ای سیال در مرکز غالبا" در مرحله گشایش ایجاد می‌شود و ممکن است اشکال متنوعی داشته باشد. مثلا" سیستم‌های گشایشی گوناگونی هست که در آنها در طول مرحلهٔ گشایش، هیچ *تصادمی میان پیاده‌های مرکز وجود ندارد*. در این سیستم‌ها فشار به مرکز از جناحین نقش فعالی دارد. مثال مشخص این امر را می‌توان در **واریانت بسته دفاع سیسیلی** یافت:

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 g6 4.♗g2 ♗g7 5.d3 d6 ,...

اخیرا" تعداد این سیستم‌ها بسیار زیاد شده‌اند. در این سیستم‌ها ساختار پیادهٔ مرکزی ممکن است تا مدتها سیال باقی بماند.

طبعا" گشایش‌هایی که دارای ساختار پیاده مرکزی سیال می‌باشند، در قیاس با دیگر سیستم‌ها کمتر قابل دسته‌بندی هستند. ازاینرو در این فصل توجه اصلی اساسا" بر *ویژگیهای عام* بازی در این نوع پوزیسیون متمرکز بوده است.

فصل چهارم
راههای نو در گشایش

ملاحظات عمومی

مثال‌هایی که در بخشهای پیشین ارائه شد نشان می‌دهد که مهمترین عامل در گشایش‌های مدرن مسالهٔ "ابتکار عمل" (یعنی توانایی آغاز عملیات فعال) است. برخورداری از ابتکار عمل به بازیکن فرصت می‌دهد تا همزمان با دنبال کردن طرحهای استراتژیک خود، حریف را نیز به موضع دفاعی بکشاند. همراه با پیشرفتهای تئوری گشایش، نقش ابتکار عمل نیز هر روز دقیق و دقیقتر مورد تحلیل قرار می‌گیرد.

از همان روزهای آغازین شطرنج، کسب ابتکار عمل از طریق یک نبرد تاکتیکی تند و تیز، توجه پژوهندگان بازیهای باز را به خود جلب کرده است. از این رو پیچیدگیهای تاکتیکی گامبی شاه، گامبی اوانس و بسیاری بازیهای باز دیگر، از قرنها پیش فراوان بررسی شده‌اند.

تا چندی پیش، تمایل استادان شطرنج در بازیهای نیمه‌باز و بسته (که امروزه بسیار رایج شده‌اند) این بود که تا به آرامی همهٔ مهره‌های خود را گسترش نداده‌اند از وضعیتهای پیچیده دوری جویند. طبیعی است که این طرز تلقی، تحقیقهای راجع به گشایش را که در آنها همواره نیازهای عملی بازی تعیین کننده‌اند، تحت تأثیر قرار می‌داد.

امروزه در گشایش‌های مدرن، شیوه‌های جدید نبرد برای گرفتن ابتکار عمل منجر به پدید آمدن سیستمهای گوناگونی شده است که در آنها، بازی تند و تیز تاکتیکی پیش از تکمیل بسیج نیروها آغاز می‌شود. اکنون سیاه نیز چون سفید می‌کوشد تا با "بازی متقابل" فعال ابتکار عمل را به چنگ آورد. ازاین رو در بسیاری از سیستمهای جدید، تاکتیک مناسب از همان اولین حرکات، نبرد برای کسب ابتکار عمل است و مسیر بعدی بازی دقیقا" در گشایش تعیین می‌شود.

نمونه‌های خوبی از این شیوه جدید را

می‌توان در دفاع اسلاو مشاهده کرد. مثلاً بعد از انجام حرکات **1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6** سفید یا باید با حرکت *5.cxd5* فشار را از میان بردارد و یا خود را آماده کند که از عهدهٔ مقابلهٔ تند و تیز سیاه (مثلاً *dxc4* ...، *b5*... یا امثالهم) برآید. در سیستم **بوتوینیک** (یعنی ادامهٔ بازی به شکل **5.♗g5 dxc4 6.e4 b5**) و در دفاع **مران** (یعنی ادامه بازی به شکل **5.e3 ♘d7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5**) سیاه نه‌تنها وارد نبردی تند و تیز برای به دست آوردن مرکز می‌شود بلکه در سرتاسر صحنه درگیر شمار زیادی واریاسیونهای بسیار پیچیده با بازی ترکیبی غنی خواهد شد.

از سوی دیگر، در برخی از سیستمهای دفاع اسلاو، سفید برای پیشی جستن از سیاه گامبی تند وتیزی را آغاز می‌کند. مثلاً: **1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 e6 4.e4 dxe4 5.♘xe4 ♗b4+ 6.♗d2! ♕xd4 7.♗xb4 ♕xe4+ 8.♗e2**

جالب توجه است که واریاسیون بولسلاوسکی در دفاع سیسیلی (یعنی **1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5**

که به سیاه امکان مقابلهٔ فعال می‌دهد، منجر به شکل‌گیری سیستمهای تهاجمی‌تری از جانب سفید و ازطریق حرکاتی چون **6.♗g5** و یا **6.♗c4!** می‌شود. این گونه حرکات پیش از پدیدار شدن واریاسیون بولسلاوسکی نیز بازی می‌شده‌اند اما تحلیل جدی در مورد آنها همین اواخر صورت پذیرفته است. در تحلیل‌ها معلوم شده است که این حرکات علیرغم پرمخاطره بودن نسبت به حرکت **6.♗e2** شانسهای بیشتری را برای به چنگ آوردن ابتکار عمل در اختیار سفید می‌گذارند.

بازیکنان در حین این کشاکشهای تند و تیز در مرحلهٔ گشایش نه‌تنها امکانات تاکتیکی را مدنظر دارند بلکه همزمان با آن می‌کوشند تا برتریهای کوچک پوزیسیونی خود را نیز افزایش دهند. در گشایش مدرن، امکان انجام بازی ترکیبی منوط به برخورداری از یک شالودهٔ پوزیسیونی استوار است. هدفهایی که در گشایش دنبال می‌شوند دقیقاً با اهداف وسط بازی پیوند دارند. به همین خاطر است که واریاسیونهای مدرن با واریاسیونهای مشابهی که در گذشته به کار گرفته می‌شدند و غالباً حرکات تاکتیکی محض بر آنها حاکم بود متفاوت هستند.

بنابراین در بسیاری از سیستمهای مدرن

گشایش، هردو بازیکن پیش از تکمیل گسترش نیروهای خود نخست می‌کوشند تا با یک بازی تاکتیکی تند وتیز، ابتکار عمل را به چنگ آورند.

این تمایل را در بسیاری از خطوط تندوتیز بازی هردو حریف (که به دلخواه انتخاب شوند) می‌توان مشاهده کرد. تلاش برای دوری جستن از بازی تند و تیز معمولاً برتریی به دنبال نخواهد داشت. اگر سفید از خطوط تند وتیزی که سیاه در اختیارش می‌گذارد پرهیز کند به سادگی ابتکار عمل را از دست داده، به سیاه فرصت می‌دهد تا به موقعیت برابر دست پیدا کند. مثلاً در حالت

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6

اگر سفید از حرکات تندوتیز *6.♘xc6 bxc6 7.e5!* اجتناب کند و به بازی کلیشه‌ای

6.♗e2 ♗g7 7.♗e3 o-o 8.o-o

دست بزند، سیاه تمپ مهمی کسب کرده و با حرکت نیرومند **8... d5!** به آسانی به موقعیت برابر دست می‌یابد.

همچنین سیاه نیز بعید است با دوری جستن از بازی پیچیده چیزی به دست آورد. مثلاً در سیستم

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.♗d2!? dxe4 5.♕g4

به نفع سیاه نیست که با حرکت **5...♗f8** پیاده‌ای را که سفید برای قربانی شدن دراختیارش گذاشته *(5...♕xd4)* رد کند. زیرا در این صورت، سفید با حرکت **6.♕xe4** و به دنبال آن **o-o-o**، برتری آشکاری به دست می‌آورد.

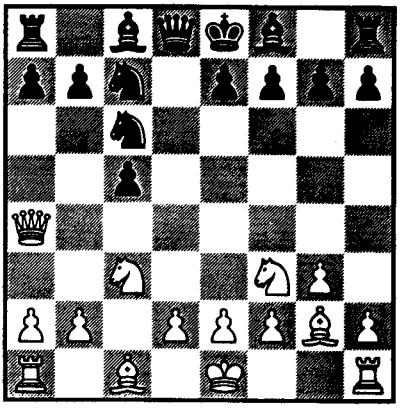
در واریاسیونهای اصلی سیستمهای گشایش تندوتیز که در آنها نبرد سختی برای کسب ابتکار عمل در جریان است، تضاد سازش‌ناپذیری میان طرحهای دو حریف وجود دارد و غالباً بازی در مسیر خطوط اجباری پیش می‌رود. در این‌گونه موارد معمولاً بازی غیرعادی، بدیع و شدیداً تاکتیکی است.

مشخصه اصلی این نوع سیستمهای گشایش، تقارن گسترش با شروع درگیریهای اواسط بازی است. برخی اوقات بازیکنان در تلاش برای به چنگ آوردن ابتکار عمل، اصول گسترش سریع را زیرپا می‌گذارند (یعنی مثلاً با یک مهره چندین حرکت متوالی می‌کنند، سوارهای سنگین خود را زودتر از معمول گسترش می‌دهند و... البته به شرطی دست به این حرکات می‌زنند که باعث پیشبرد طرح استراتژیک آنها شود.)

واریاسیونی از **گشایش انگلیسی** که اخیراً برخی بازیکنان لنینگراد از آن

استفاده می‌کنند، نمونه‌ای از این نوع گشایشها است و چنین جریان می‌یابد:

1.c4 c5 2.♘c3 ♘f6 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 ♘c7 6.♘f3 ♘c6 7.♕a4!?



سفید طرحهای کلیشه‌ای گسترش را کنار می‌گذارد و از همان ابتدا وزیر خود را وارد یک بازی فعال می‌کند. هدف سفید این است که از به اجرا درآمدن طرح اصلی سیاه (یعنی استقرار مرکز پیاده‌ایی با انجام حرکات *e5*...، *f6*... و غیره) جلوگیری کند و به‌این ترتیب ابتکار عمل را به‌چنگ آورد.

توجه به ادامهٔ واریاسیون فوق‌الذکر در بازی **کورچنوی** با **فلور** (کیف، سال ۱۹۵۴) آموزنده است: **7...♗d7 8.♕e4! e6**

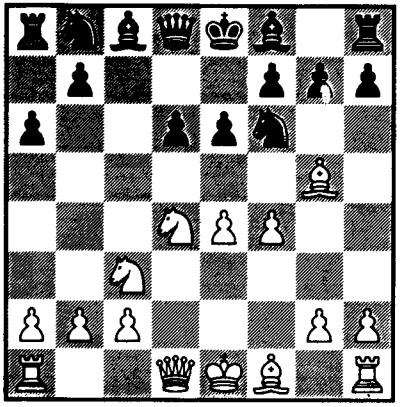
(این حرکت کلیشه‌ای، مانع دستیابی سیاه به هماهنگی هدفمند مهره‌هایش می‌شود. سیاه باید با حرکت *8...♘e6!* و به دنبال آن *g6* ... جلوی حرکت *d4* سفید را می‌گرفت)

9.o-o ♗e7 10.d4 cxd4 11.♘xd4 o-o 12.♖d1 ♕c8 13.♗e3 ♘e8 14.♖a-c1 ♘f6 15.♕f4

برتری سفید آشکار است.

حرکات پیچیدهٔ تاکتیکی که برآمده از نبردی تندوتیز برای کسب ابتکار عمل هستند، نقش مهمی در این گونه واریاسیونهای گشایشی دارند. مثلاً در بسیاری از واریاسیونهای **دفاع سیسیلی**، نبرد تندو تیز تاکتیکی از همان ابتدای مرحلهٔ گشایش آغاز می‌شود.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4!



در پاسخ به حرکت 7...♗e7 سیاه، سفید می‌تواند حرکت 8.♕f3 را بازی کند و اگر سیاه دست به حرکت 8...o-o بزند سفید می‌تواند حرکت 9.o-o-o! را انجام دهد. سپس سفید نه‌تنها قادر است با حرکت 10.g4 جناح شاه را مورد تهدید قرار دهد بلکه می‌تواند با حرکت نیرومند 10.e5! به مرکز نیز رخنه کند. بنابراین سفید در موقعیت بهتری قرار دارد.

تلاش سیاه برای دفع حملهٔ سفید به جناح شاه از طریق انجام حرکات

7...♗e7 8.♕f3 h6 9.♗h4 g5!? 10.fxg5 ♘fd7?

با حرکت زیبا و ایجاد خطوط اجباری از سوی سفید بی‌اثر می‌گردد:

11.♘xe6! fxe6 12.♕h5+ ♔f8 13.♗b5!!

این پوزیسیون در بازیهای میان **گلر-پانو، کرس-نایدروف و اسپاسکی-پیلنیک** (مسابقات اینترزونال، گوتبورگ، سال ۱۹۵۵) دیده شده است. برای نمونه، این پوزیسیون در بازی میان **پانو-گلر** به این شکل ادامه می‌یابد:

13...♘e5

(حرکت 13...♔g7 حرکت بهتری نیست. زیرا در این صورت حرکت 14.o-o ♕g8 انجام شده و بازی همانند بازی **واسیلچوک-سوئیتن** در مسابقات سال ۱۹۵۵ خارکف ادامه می‌یابد یعنی به دنبال حرکات

15.g6 ♗xh4 16.♗xd7 ♘xd7 17.♕xh4! ♕d8 18.♖f7+ ♔xg6 19.♖e7!

سفید امکان حمله‌ای پیروزمندانه دارد.)

14.♗g3 ♗xg5 15.o-o+ ♔e7 16.♗xe5 ♕b6+ 17.♔h1 dxe5 18.♕f7+ ♔d6 19.♖a-d1+ ♕d4 20.♖xd4+ exd4 21.e5+! ♔c5 22.♕c7+ ♘c6 23.♗xc6

و سیاه بازی را واگذار می‌کند.

به نظر می‌رسد سیاه با حرکت 7...♕b6 موقعیتهای بهتری به دست می‌آورد. سیاه با سود بردن از موقعیت فیل جناح وزیر سفید در g5، مقابله‌ای را در مرکز و در جناح وزیر آغاز می‌کند.

در پاسخ به ادامهٔ منطقی سفید یعنی 8.♕d2 سیاه می‌تواند با حرکات 8...♘c6 9.o-o-o ♗d7 و یا حتی با حرکت 8...♕xb2!? وضعیت بسیار پیچیده‌ای بیافریند.

در چنین حالتی که نبرد، تاکتیکی و مشخص است، غالباً یکی از دو حریف برای مدت زمان قابل ملاحظه‌ای از برتری کمی برخوردار خواهد بود. در اکثر موارد،

برای کسب ابتکار عمل و یا به دست آوردن یک برتری پوزیسیونی خاص باید پیاده‌ای قربانی شود. حتی در مرحلهٔ گشایش نیز رابطه‌ای تنگاتنگ میان عوامل پوزیسیونی و عواملی کمی وجود دارد.

قربانی‌های پوزیسیونی در مرحلهٔ گشایش شکلهای گوناگونی دارد. مثالهای شاخص آن عبارتند از قربانی‌های پوزیسیونی به‌خاطر انجام گسترش سریع، منحرف کردن فشار سوارهای سنگین حریف، حفظ سوارهای فعال خودی، باز کردن خطوط، به‌دست آوردن فضا و... معمولاً این عوامل در پیوند نزدیک با یکدیگرند و اغلب به‌طور منطقی یکی باعث دیگری می‌شود.

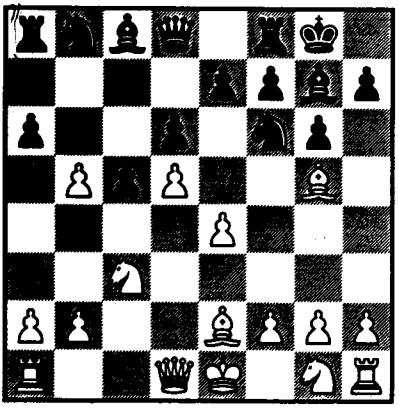
آن هدف کلی که مجموعهٔ قربانی دادن‌ها را به هم پیوند می‌دهد، رسیدن به یک هماهنگی فعالتر است؛ هماهنگی فعالی که حفظ ابتکار عمل را تضمین کرده و راه را برای اجرای برخی طرحهای مشخص هموار می‌کند.

به همین خاطر است که اخیراً در بسیاری از واریاسیونهای دفاع هندی‌شاه، قربانی دادن پیاده‌ای از جناح وزیر بسیار مرسوم شده است. مثلاً:

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 d6 4.♘c3 g6 5.e4 b5!? 6.cxb5 a6

و یا

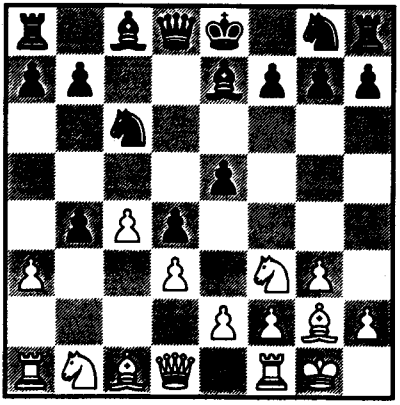
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗g5 c5 6.d5 o-o 7.♗e2 b5!? 8.cxb5 a6



سیاه، تندوتیزترین راه را برای ضدحمله به جناح وزیر برمی‌گزیند و به‌جای اینکه با حرکات *b8-a6-c7*♘ ، *d7*♗ ... و غیره، دست به تدارکات پرزحمت و طولانی برای حفظ پیادهٔ *b5* بزند، ترجیح می‌دهد به بهای از دست دادن یک پیاده، ابتکار عمل را به چنگ آورد.

یک مثال روشن از طرح قربانی پیاده‌ای برای به چنگ آوردن ابتکار عمل، گامبی مشابهی است که سفید به آن دست می‌زند. (با این تفاوت که در اینجا رنگ مهره‌ها عوض شده و بازیکنی که اقدام به گامبی کرده، یک تمپ جلو است.)

1.♘f3 d5 2.c4 d4 3.g3 c5 4.♗g2 ♘c6 5.o-o e5 6.d3 ♗e7 7.b4!? cxb4 8.a3



بازی گلر- میکناس (مسکو، سال ۱۹۵۵) به این شکل ادامه می‌یابد:

8...bxa3 9.♕a4! ♗d7 10.♗xa3 ♘f6 11.♕b5 o-o

(بهتر بود که سیاه حرکات *11...*♗*xa3* و *12...*♕*e7* را انجام می‌داد)

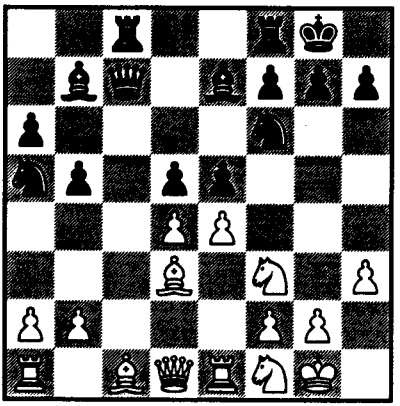
12.♘xe5 ♘xe5 13.♕xe5 ♗xa3 14.♖xa3! ♗c6 15.♗xc6 bxc6 16.♖e1 ♕b6 17.♘d2 ♕b4 18.♕a5 ♕d6 19.♖b3!

به این ترتیب، سفید به طرز قاطعی ساختار پیاده‌ای سیاه را تضعیف کرده است. در مثالهایی که ارائه خواهد شد نمونه‌های دیگری از گامبی‌های مدرن را خواهید دید که در آنها برای به چنگ آوردن ابتکار عمل یا به دلایل عملی، پیاده‌ای قربانی می‌شود.

الف ـ قربانی‌های پیاده‌ای برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در بازی روی‌لوپز

۱) ضدحملهٔ پانو

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 ♗b7 13.♘f1 cxd4 14.cxd4 ♖a-c8 15.♗d3 d5!?



16.dxe5 ♘xe4 17.♘g3 f5 18.exf6 e.p ♗xf6 19.♗xe4

dxe4 20.♘xe4 ♗xe4 21.♖xe4

سیاه برای به دست گرفتن ابتکار عمل، پیاده‌ای را قربانی کرده و فشار فوق‌العاده‌ای بر مرکز و جناح وزیر وارد آورده است. سفید کوشش خواهد کرد این فشار را بی‌اثر ساخته و از برتری کمی خود بهره‌برداری کند. این سیستم به‌طور کامل تجزیه و تحلیل شده است، بازیهای سالهای اخیر نشان می‌دهد که سفید برای خنثی کردن حرکات سیاه درجهت کسب ابتکار عمل، منابع کافی دراختیار دارد. در مسابقه میان **سوئتین - بلانتی** (لیون، سال ۱۹۵۵) بازی با حرکت **21...♕c2** که بهترین حرکت به حساب می‌آید ادامه می‌یابد:

22.♕d5+! ♔h8 23.♘e1 ♕c6 24.♕xc6 ♘xc6

(حرکت *24...♖xc6* و به دنبال آن *25.♖b1 ♘c4 26.b3* حرکت خوبی نیست، زیرا سفید از دردسر خلاص شده و هنوز هم یک پیاده اضافه دارد)

25.♖b1 ♘d4 26.♗d2 ♘f5 27.b3 ♘d4 28.♖c1 ♔g8 29.♖xc8 ♖xc8 30.g4!

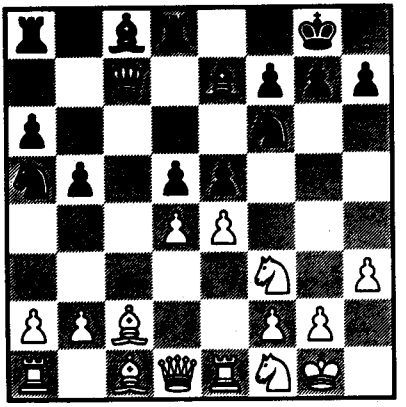
و سفید به زودی ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.

امروزه، اعتبار **ضدحملهٔ پانو** مورد تردید قرار گرفته است.

۲) ضدحملهٔ کرس

به جای حرکت *12...♗b7* در مثال قبلی، در اینجا بازی به این شکل ادامه می‌یابد:

12...♖d8 13.♘f1 cxd4 14.cxd4 d5!?



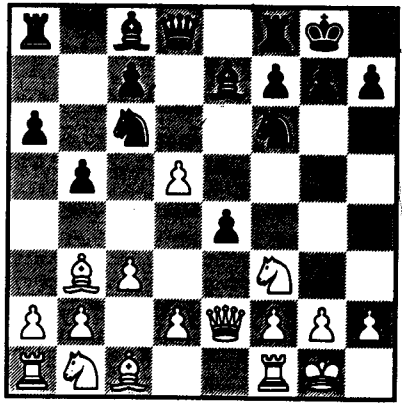
هدفی که در پشت این قربانی دادن نهفته است همانند همان هدفی است که در مثال قبل دنبال می‌شد. سیاه می‌کوشد تا در مرکز امکان بازی فعال بیابد. ضدحملهٔ کرس چندان مورد تجزیه و تحلیل قرار نگرفته است. در واریاسیون اصلی، بعد از حرکات **15.♘xe5 dxe4 16.♗f4! ♗d6 17.♘g3 ♗b7 18.♘f5**

سفید به دنبال کسب برتری کمی نخواهد

بود بلکه می‌کوشد حمله‌ای را در جناح شاه ترتیب دهد. ظاهراً شانس سفید بیشتر است.

(۳

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♕e2 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d5!? 9.exd5 e4!



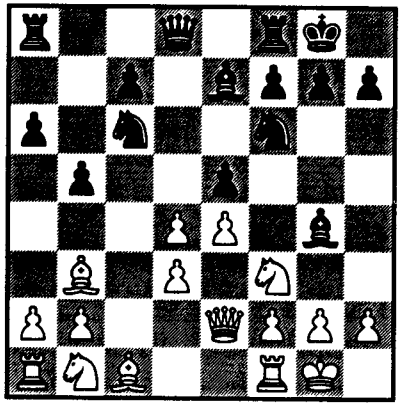
سیاه امکان حمله‌ای قدرتمند در جناح شاه دارد. اگر بازی به این شکل ادامه یابد

10.dxc6 ♗g4 11.d4 exf3 12.gxf3 ♗h5!

سفید به طرز خطرناکی مورد تهدید سیاه قرار خواهد گرفت. امروزه، سفید از چنین ضدحمله‌های تندوتیزی که با حرکتی چون *9...e4* آغاز می‌شود دوری می‌جوید.

(۴

9) d3(*9.exd5* به جای) **d4 10.cxd4 ♗g4!?**



سیاه امیدوار است که با قربانی دادن یک پیاده فشار نیرومندی بر مرکز و جناح شاه وارد آورد. مثلاً اگر سفید دست به حرکت **11.d5** بزند، آنگاه بازی به این شکل ادامه خواهد یافت:

11...♘d4 12.♕d1 ♗xf3 13.gxf3 ♘h5,...

درمورد این سیستم جالب تحقیق چندانی صورت نگرفته است. ارزیابی قطعی ارزش این سیستم تاحدود زیادی به واریاسیون زیر بستگی دارد:

11.dxe5! ♘d4 12.♕e3! ♗xf3 13.exf6 ♗xf6 14.gxf3 ♗g5 15.♕xd4! ♕xd4 16.♗xg5

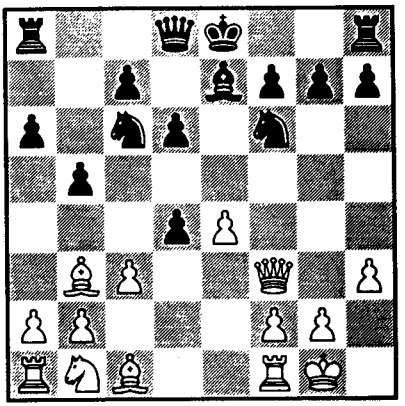
♕xb2 17.♘d2

در این حالت به‌نظر می‌رسد وضعیت برای سفید مطلوب است.

ادامهٔ بازی به این شکل، نیازمند تحلیل بیشتر است.

۵) گامبی برونشتاین ـ نجمدینوف

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o b5 6.♗b3 d6 7.c3 ♗e7 8.d4 ♗g4 9.h3 ♗xf3 10.♕xf3!? exd4



سفید، پیاده‌ای را قربانی می‌دهد تا سوارهایش در مرکز و در جناح شاه فعال شوند. تا چندی پیش در این پوزیسیون و پوزیسیونهای مشابه آن (که سفید حرکت ♖e1 و سیاه حرکت o-o... را بازی می‌کرد) معمول این بود که سفید با حرکت **11.♕d1** بازی را ادامه می‌داد، حال آن که سیاه از منابع کافی برای دفاع برخوردار بود. **نجمدینوف**، بازی سفید را قوت بخشید. او در بازی با **شامکویچ** (کیسلودسک، سال ۱۹۵۶) حرکت **11.♕g3!** را انجام داد.

[این ادامه در این پوزیسیون (البته بدون آن که سفید حرکت ♖e1 را انجام داده باشد) شیوهٔ خوبی است زیرا سیاه هنوز قلعه نرفته است.]

11...o-o 12.♗h6 ♘e8 13.♗d5 ♕d7 14.♕g4! ♕xg4 15.hxg4 gxh6 16.♗xc6 dxc3 17.♘xc3

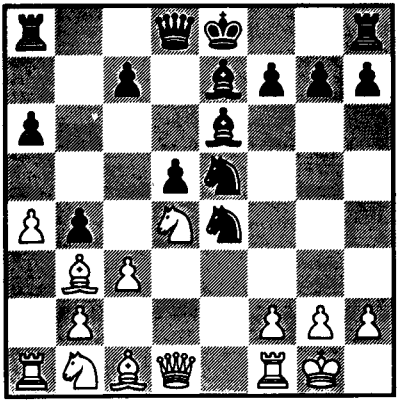
به این ترتیب، سفید به خوبی ابتکار عمل را به دست می‌گیرد. اکنون نوبت سیاه است که در این سیستم جالب راهی برای بهبود وضعیت خود بیابد.

۶) حملهٔ آلخین

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6 9.c3 ♗e7 10.a4 b4 11.♘d4!? ♘xe5

سفید قصد دارد با حرکات *f4-f5* و مانند آن، حملهٔ نیرومندی را در جناح شاه تدارک ببیند. تجربه نشان داده است که سیاه با حفظ پیاده، خود را به خطر می‌اندازد. سیاه باید

برای انجام مقابله‌ای فعال در مرکز و به چنگ آوردن ابتکار عمل کوشش کند.



ادامهٔ بازی در مسابقهٔ میان گلدین-گورگنیدزه (تفلیس، سال ۱۹۵۵) به این شکل بود:

12.f4! ♗g4 13.♕c2 c5! 14.fxe5 cxd4 15.cxd4 o-o 16.♘d2

(همانطور که در بازی سوئتین - نجمدینوف در سال ۱۹۵۳ در لنینگراد دیده شد حرکت **16.♕d3** حرکت نیرومندتری است. بازی بعد از حرکات **16...♗h5 17.♘d2 ♗g6 18.♕e2 ♘xd2 19.♗xd2 ♗e4** تقریباً برابر بود)

16...♗e2! 17.♖e1 ♖c8 18.♕b1 ♗h5 19.♘xe4 ♗g6 20.♘f6+?

(20.♗c2! b3! 21.♗xb3! ♕b6! بهتر است با موقعیت‌های برابر)

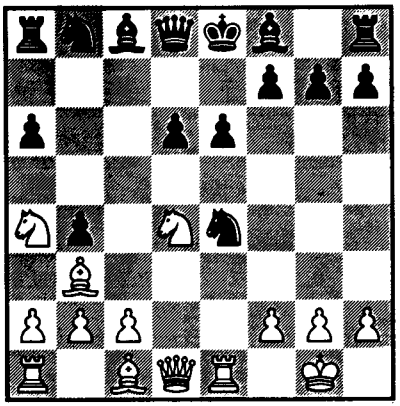
20... gxf6 21.♕a2 fxe5 22.♗h6 exd4!

سیاه ابتکار عمل را در دست دارد.

ب - قربانی پیاده برای به دست آوردن ابتکار عمل در دفاع سیسیلی

۱)

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗c4 e6 7.o-o b5 8.♗b3 b4 9.♘a4 ♘xe4 10.♖e1!



سفید برای گسترش بهتر، پیاده‌ای را قربانی می‌دهد و قصد دارد به مرکز و جناح شاه حمله کند.

این سیستم حمله را که با حرکت

10.♖e1 آغاز می‌شود، بازیکنان استونی به‌کار گرفتند. ادامهٔ بازی در مسابقهٔ میان نی-چوکایف (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵) چنین بود: **10...d5 11.♗f4 ♗d7**

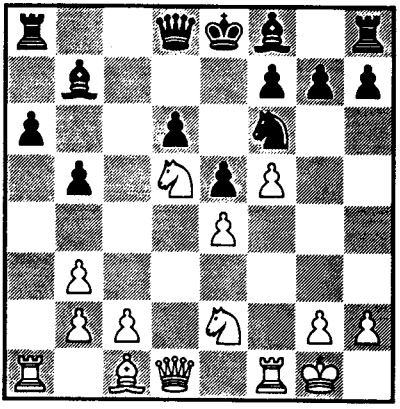
(در اینجا اگر سیاه حرکت *11...♗b7* را انجام دهد و بازی با حرکات *12.♕h5! ♕f6 13.♖xe4 dxe4* ادامه یابد حرکت *14.♘xe6!* سفید، حرکتی بسیار قوی خواهد بود.)

12.c4! bxc3 e.p. 13.♘xc3 ♘xc3 14.bxc3

و سفید امکان حمله‌ای قدرتمند به‌دست می‌آورد که بیش از یک پیاده می‌ارزد.

۲) حملهٔ بولسلاوسکی

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6



پوزیسیون بعد از *13.♘d5!*

6.♗c4 e6 7.o-o a6 8.♗b3 ♘a5 9.f4 b5 10.f5!? ♘xb3 11.axb3 e5 12.♘d-e2 ♗b7 13.♘d5!

سفید با قربانی یک پیاده، از ضعف سیاه در خانه‌های مرکز و گسترش بهتر خود بهره‌برداری می‌کند تا به پوزیسیون برتر در مرکز دست یابد.

ادامهٔ این بازی در مسابقهٔ میان سوئتین-ایلیوتسکی (ایروان، سال ۱۹۵۶) آموزنده است.

13...♗xd5 14.exd5 ♕b6+ 15.♔h1 ♕c5 16.c4! bxc4 17.bxc4 ♕xc4 18.♘c3 ♗e7 19.♗g5!

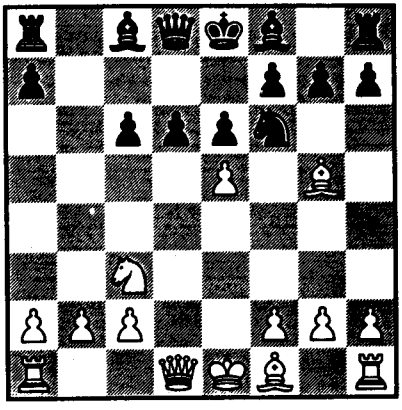
به این ترتیب سفید به هدف خود دست یافته است.

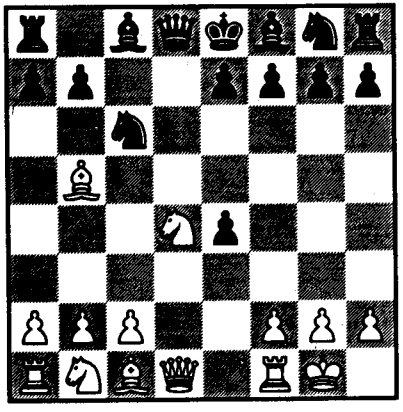
۳) حملهٔ ریختر

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 e6 7.♘xc6 bxc6 8.e5!?

سفید با قربانی دادن پیاده، بازی را در مرکز باز می‌کند و قصد حمله با سوارها را دارد

تحقیقاتی که اخیراً صورت گرفته نشان می‌دهد که سیاه با ضدحمله‌ای قدرتمند





آینده بهتری خواهد داشت. به همین خاطر در ادامهٔ این بازی در مسابقهٔ میان نیلسون-گلر (استکهلم، سال ۱۹۵۴) سیاه از پذیرش قربانی سفید خودداری کرده و به جای آن حرکت **8...♕a5** را انجام می‌دهد و بازی به این شکل ادامه می‌یابد:

9.♗b5! cxb5 10.exf6 b4 11.♘e4 ♕e5 12.f3 d5 13.♕d2 h6 14.♗h4 g5 15.♗g3 ♕xb2!

برتری سیاه کاملاً مشهود است.

مدتهاست که اعتبار حملهٔ ریختر مورد تردید قرار گرفته است.

۴)

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 d5 5.♗b5 dxe4 6.o-o!?

سفید به دنبال گسترش سریع و بازی فعال در مرکز است. درمورد این قربانی دادن پیاده تحقیق چندانی صورت نگرفته است، اما احتمالاً این کار قویترین واکنش در قبال حرکت *4...d5* سیاه است.

6...♗d7 7.♘xc6 ♗xc6

(اگر سیاه حرکت *7...bxc6* را انجام دهد آنگاه حرکت *8.♗c4!* سفید، حرکتی قدرتمند است)

8.♗xc6+ bxc6 9.♕e2 f5 10.♘c3 ♘f6 11.f3!

در این واریاسیون، سفید پوزیسیون بسیار فعالی دارد.

۵) گامبی مورا

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3!? dxc3 4.♘xc3 ♘c6 5.♘f3

پیاده‌ای که قربانی داده شده برای به دست گرفتن ابتکار عمل در مرکز و گسترش سریع است. در سالهای اخیر، این گامبی به دقت از سوی بازیکنان استونی تحلیل شده است. این بازی در مسابقهٔ میان نی-کوبلنتس (تالین، سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت:

5...d6 6.♗c4 e6 7.o-o ♘g-e7 8.♗g5 h6?

(لازم بود سیاه حرکت *8...♕d7!* را انجام دهد)

9.♘b5! d5 10.exd5 hxg5 11.dxe6...

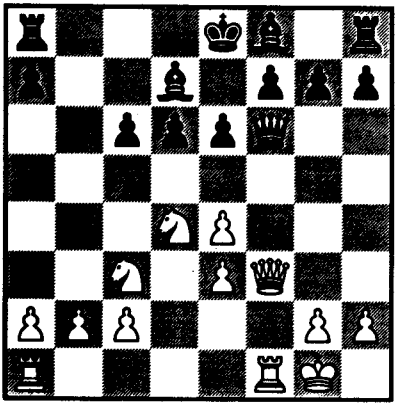
سفید حمله‌ایی پیروزمند دارد

گامبی مورا نیاز به تحقیق بیشتری دارد.

۶)

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e3 ♘g4 7.♗b5 ♘xe3 8.fxe3 ♗d7 9.o-o e6 10.♗xc6 bxc6 11.♕f3 ♕f6!

سیاه با قربانی دادن این پیاده، امکان حملهٔ سفید در جناح شاه را کند کرده و آخر بازی مطلوبی را برای خود تضمین می‌کند. در حال حاضر سفید حرکت *11.♕f3* را انجام نمی‌دهد و به جای آن حرکت



11.e5!? را انجام می‌دهد. بهترین پاسخی که ظاهراً سیاه می‌تواند به این حرکت بدهد چنین است:

11...♗e7! 12.♕h5 o-o 13.exd6 ♗xd6 14.♘e4 ♗e7 15.♖a-d1 ♕c7 16.♘b3

با این حرکات که در مسابقهٔ میان **کاراکلایک - تایمانوف** (دوازدهمین المپیاد مسکو، سال ۱۹۵۶) انجام شده، هردو حریف به موقعیت برابر دست می‌یابند.

ج - قربانی پیاده برای به دست آوردن ابتکار عمل در دفاع فرانسوی

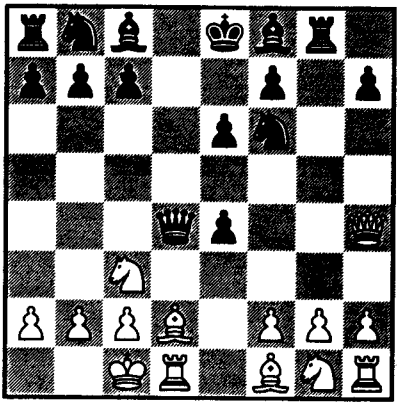
۱)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.♗d2!? dxe4 5.♕g4 ♕xd4 6.o-o-o ♘f6 7.♕xg7 ♖g8

8.♕h6 ♗f8!

(فعالانه‌ترین نوع ادامهٔ بازی که نخستین بار **برونشتاین** در بازی با **بولسلاوسکی** مسکو، سال ۱۹۵۰ آن را به کار گرفت)

9.♕h4



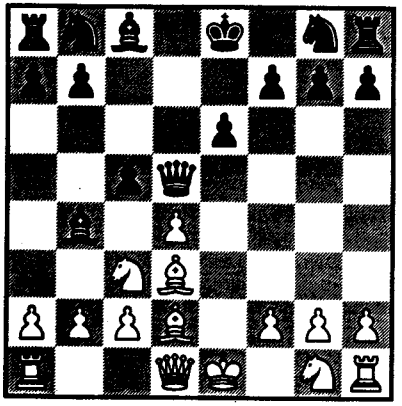
این پوزیسیونی بسیار تندوتیز است که در آن نبردی شدید برای به‌دست گرفتن ابتکار عمل درگرفته است. برای نمونه، واریاسیون زیر که **باتیجین** آن را طرح‌ریزی کرده، بسیار آموزنده است.

9...♖g4 10.♕h3 ♕xf2 11.♗e2! ♖h4 12.♕xh4 ♕xh4 13.g3 e3! 14.gxh4 exd2+,...

در این حالت شانس هردو حریف تقریباً برابر است.

۲) حملهٔ کندراتیو

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.♗d3 c5 5.exd5 ♕xd5 6.♗d2!?



سفید با قربانی دادن این پیاده درصدد به‌دست آوردن برتری در انجام گسترش و حمله با سوارهایش است. بهترین دفاع سیاه انجام حرکات زیر است:

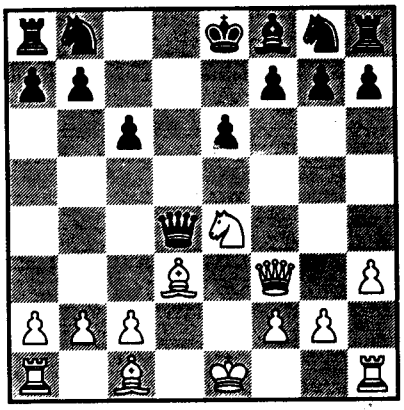
6...♗xc3 7.♗xc3 cxd4 8.♗xd4 ♕xg2 9.♕f3 ♕xf3 10.♘xf3 f6

به این ترتیب بازی پیچیده و شانس هردو حریف برابر می‌شود.

د ـ قربانی پیاده برای دردست گرفتن ابتکار عمل در دفاع کاروکان

۱) حملهٔ بولسلاوسکی

1.e4 c6 2.♘c3 d5 3.♘f3 ♗g4 4.h3 ♗xf3 5.♕xf3 e6 6.d4 dxe4 7.♘xe4!? ♕xd4 8.♗d3



این سیستم به‌طور کامل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. در اینجا سفید گرچه ازلحاظ کمی تاحدی ضعیف است اما در عوض، به‌طور پایدار ابتکار عمل را در دست داشته و می‌تواند با سوارهای خود دست به یک بازی عالی بزند. توجه به بسیاری از بازیهای **بولسلاوسکی** که در آنها از این سیستم استفاده شده، آموزنده است (مثلاً بازی **بولسلاوسکی ـ فلور** در هیجدهمین دوره بازیهای قهرمانی اتحاد جماهیر شوروی در مسکو، سال ۱۹۵۰)

هـ ـ قربانی پیاده برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در دفاع اسلاو

۱) حملهٔ تولوش ـ گلر

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 dxc4 5.e4!? b5 6.e5 ♘d5 7.a4 e6 8.axb5 ♘xc3 9.bxc3 cxb5 10.♘g5

سفید با قربانی دادن این پیاده، در جناح شاه به یک برتری فضایی دست می‌یابد و از آنجا حمله‌ای تندوتیز را آغاز می‌کند. برخی حرکات آموزنده در ادامهٔ این بازی میان **گلر ـ اونزیکر** (مسابقات اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۵۲) وجود دارد.

10...♗b7 11.♕h5 g6 12.♕g4 ♗e7 13.♗e2 ♘d7 14.♗f3 ♕c7 15.♘e4 ♘b6 16.♗h6 ♖g8 17.♗g5! ♗xe4 18.♗xe4 ♘d5 19.♗xd5 exd5 20.♗f6!

سفید ابتکار عمل را به انحصار خود درآورده است.

سیاه اگر به جای حرکت منفعلانهٔ *11...g6* دست به حرکت **11...♕d7!** بزند آیندهٔ بسیار بهتری خواهد داشت زیرا ادامهٔ بازی چنین خواهد بود:

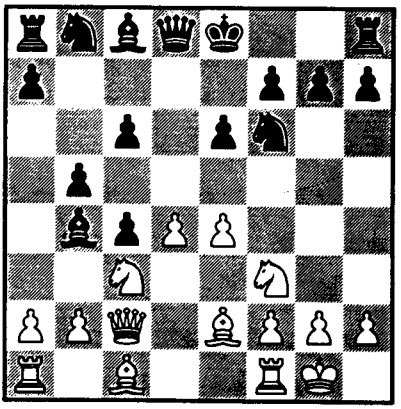
12.♘xh7 ♘c6! 13.♘f6+ gxf6 14.♕xh8 fxe5

این نحوهٔ ادامهٔ بازی چندان مورد تحلیل قرار نگرفته است.

۲)

در مثال قبلی اگر به جای حرکت 6.e5 حرکت 6.♕c2 انجام شود:

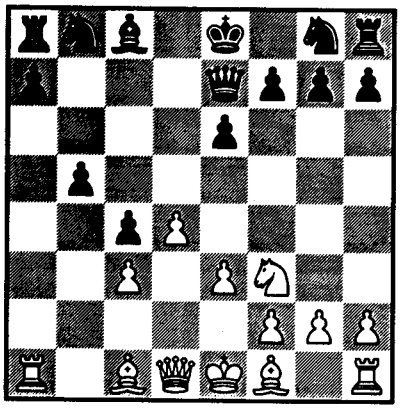
6...e6 7.♗e2 ♗b4 8.o-o



سفید، پیاده‌ای را قربانی می‌دهد تا یک مرکز پیاده‌ای به‌وجود آورد و در این لحظه از اعمال فشار بر مرکز خودداری می‌کند. **تولوش و اسپاسکی** بارها این واریاسیون را به‌کار گرفته‌اند.

۳)

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c6 4.♘f3 dxc4 5.e3 b5 6.a4 ♗b4 7.♗d2 ♕e7 8.axb5 ♗xc3 9.bxc3 cxb5 10.♗c1!



سفید با قربانی دادن یک پیاده، فشار شدیدی روی خانه‌های سیاه پوزیسیون حریف وارد می‌آورد. بعید است که ادامهٔ این بازی اصلاً مورد تحلیل قرار گرفته باشد.

در زیر، بسیاری از شیوه‌های نوین ادامهٔ گامبی بررسی می‌شوند.

روشی که مبتنی بر نبرد تندوتیز برای به‌دست آوردن ابتکار عمل در مرحلهٔ گشایش است، به کسب اهداف عمومی مرحلهٔ گشایش نیز کمک می‌کند. در این نوع بازی، پیوند نزدیکی میان مرحلهٔ گشایش و مرحلهٔ وسط بازی (و حتی گاه مرحلهٔ آخر بازی) وجود دارد. برخی اوقات، مرحلهٔ

وسط بازی به شکل تقریبا" نامحسوسی پیش از مرحلهٔ تکمیل بسیج نیروها آغاز می‌شود. (مشکل می‌توان میان این دو مرحله، خط فاصل دقیقی کشید.)

از آنجایی که هردو بازیکن، تند وتیزترین و حساسترین خطوط را درپیش می‌گیرند، می‌کوشند تا هماهنگی نیروهای یکدیگر را برهم زده و در عین حال تا آنجا که ممکن است نیروهای خود را به گونه‌ای هدفمند و موزون، هماهنگ کنند.

درست نیست که بگوییم در این نوع بازی، اصول گشایش نادیده گرفته می‌شود. نکته اینجاست که به‌کارگیری اصول گشایش در اغلب موارد به طرحهای فعالی که در پیوند با مرحله وسط بازی هستند، بستگی دارد. به عبارت دقیقتر، در این شیوه از بازی، اصول گشایش به‌طور خشک و مکانیکی به‌کار گرفته نمی‌شوند. در بسیاری از سیستمهای مدرن گشایش، اصول بنیادین گشایش براساس وضعیت مشخص ارزیابی می‌شوند.

طبیعی است که بازی در این نوع سیستم با بازی در ساختارهای گشایشی که در فصل قبل بررسی شدند و در آنها بازیهای اجباری تنها پس از تکمیل بسیج قطعی نیروها آغاز می‌شوند، متفاوت است.

در تحلیل آن دسته از سیستمهای گشایش که با نبرد تاکتیکی مشخصی همراه هستند، باید همواره مطلب فوق را مدنظر داشت. بدیهی است که این نوع سیستمهای گشایش بسیار پویا و نیازمند تحلیل مشخص، عمیق و دقیق هستند. هنگام تحلیل این سیستمها، عوامل "پایدار"ی چون برتری کمی، "تداوم" ضعف پوزیسیونی و... باید به‌گونه‌ای پویا و دینامیک درنظر گرفته شوند.

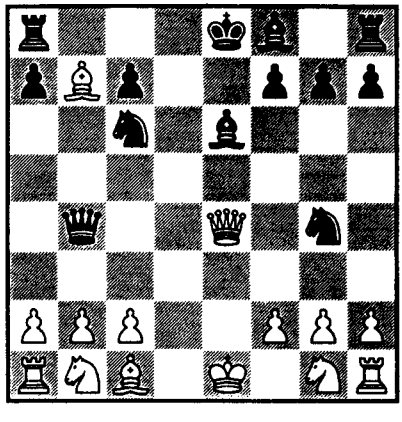
از آنجایی که برخی نیروهای گسترش نیافته نمی‌توانند فورا" وارد کارزار شوند باید به‌خاطر داشت که امکان دارد توازن نیروها به سرعت برهم خورده و بازی پایان زودهنگامی داشته باشد. این گونه تغییرات سریع معمولا" درنتیجهٔ اجرای طرح استراتژیک جسورانه‌ای که مغایر با اصول بنیادین گسترش است رخ می‌دهند. در صورت ناقص بودن بسیج نیروها، این احتمال هست که طرح جسورانه در مرحلهٔ گشایش، غیرعملی از کار درآید، زیرا (در برخی موارد مشخص) نیروها آنقدر فعال نیستند که به یک هماهنگی هدفمند برسند. در مواردی که بازیکن می‌کوشد معضل پیچیدهٔ دستیابی به هماهنگی هدفمند را، بدون درنظر گرفتن اصول اولیهٔ گشایش، حل کند و زودتر از معمول وارد مرحلهٔ وسط بازی شود، حریف قدرتمندانه ابتکار عمل

را به‌دست می‌گیرد.

بسیاری از واریاسیونهای تند بازیهای باز نشان دهندهٔ مطلب فوق هستند. به‌عنوان نمونه واریاسیونی از "**بازی مرکزی**" را درنظر بگیرید:

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♕xd4 ♘c6 4.♕e3 ♘f6 5.e5!? ♘g4 6.♕e4 d5 7.exd6+ e.p ♗e6 8.♗a6!? ♕xd6 9.♗xb7 ♕b4+!

سیاه با بهره‌برداری از گسترش برتر خود، راهی برای هماهنگی نیروهایش می‌یابد و قدرتمندانه تلاش سفید را برای به‌چنگ آوردن ابتکار عمل، خنثی می‌کند. سیاه از امکان بازی بسیار بهتری برخوردار است.



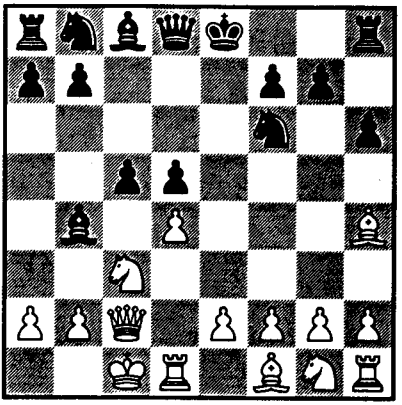
گرچه سفید از همان نخستین حرکات، تلاش می‌کند که نیروهایش را به صورت هدفمند بسیج کند اما به‌این دلیل ساده که گسترش نیروهای خود را نادیده گرفته، طرحش با شکست مواجه می‌شود.

گاهی سرنوشت طرحهای مشابه طرح فوق در گشایشهای بستهٔ مدرن نیز شکستی این چنین است. وقتی بازیکنی در جستجوی راههای تازهٔ انجام یک بازی تندوتیز در مرحلهٔ گشایش است باید همواره و به دقت طرح خود را بررسی کرده و ببیند که آیا طرحش ناقض اصول گشایش است یا خیر. اثبات نادرستی طرحها چندان ساده نیست، اغلب ممکن است این یافته‌ها جزء برجسته‌ترین کشفهای تئوریکی که در حین مسابقات یا تحلیلها صورت می‌گیرند به‌حساب آیند.

بازی میان **کرس - بوتوینیک** (مسکو، سال ۱۹۴۱) که در زیر می‌آید نمونهٔ خوبی از یک تغییر سریع در یک گشایش مدرن است.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 d5 5.cxd5 exd5 6.♗g5 h6 7.♗h4 c5 8.o-o-o

سفید به اشتباه این حرکت را برمبنای اصول گشایش انجام می‌دهد. سفید با قلعه رفتن (یک کار گشایشی) قصد دارد بر خانهٔ *d5* سیاه فشار آورد (یک کار گشایشی



دیگر) اما از پوزیسیون ناامن شاه خود در جناح وزیر غافل می‌ماند. اگر سیاه در حرکات بعدی خود به طور خشک و مکانیکی اصول گشایش را رعایت می‌کرد، ممکن بود پوزیسیون به نفع سفید از کار درآید. اما سیاه با بهره‌برداری از عدم گسترش جناح شاه حریف، یکباره حمله‌ای سهمگین را علیه شاه سفید آغاز می‌کند. سیاه با قدرت خطوط جناح وزیر را می‌گشاید، بی‌آنکه از ضعفهای پوزیسیونی ناشی از این اقدام بهراسد. بازی تبدیل به یک بازی ترکیبی می‌شود و نیازمند دقیقترین محاسبات است.

سیاه با حرکت **8...♗xc3!** بازی را ادامه می‌دهد. او با این حرکت و حرکتهای بعدی خود سفید را به مرحلهٔ وسط بازی می‌کشاند. اما از آنجایی که سفید نیروهایش را گسترش نداده آمادگی ورود به این مرحله را ندارد.

9.♕xc3 g5 10.♗g3 cxd4! 11.♕xd4 ♘c6 12.♕a4 ♗f5 13.e3 ♖c8 14.♗d3 ♕d7!

سیاه امکان حمله‌ای پیروزمند علیه شاه حریف دارد.

این مثال نشان می‌دهد که امروزه نه‌فقط نوع بازی بلکه اغلب نتیجهٔ بازی نیز در مرحلهٔ گشایش تعیین می‌شود. در این بازی روشن شد که طرح سفید (قلعهٔ بزرگ رفتن) از لحاظ استراتژیک نادرست بوده و چیزی بیش از تلاش برای به زور به چنگ آوردن ابتکار عمل نبوده است؛ هرچند که این طرح در آغاز از لحاظ پوزیسیونی موجه به نظر می‌رسید. اشکال در این بود که سفید از گسترش جناح شاه خود غافل ماند و با این کار اصل گسترش هماهنگ را نقض کرد.

بازی میان **بولسلاوسکی- اشتولتز** (مسابقات اینترزونال، استکهلم، سال ۱۹۴۸) را به‌عنوان نمونه‌ای دیگر درنظر می‌گیریم:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6 9.♕e2

در ادامهٔ بازی، سیاه جسورانه می‌کوشد

تا با حرکت **9...g5** ابتکار عمل را به دست گیرد. گرچه ظاهراً سیاه با داشتن امکان حرکت تهدیدآمیز **g4...** در وضعیت بدی قرار ندارد، اما سفید پاسخ بسیار قدرتمندی پیدا می‌کند که نیازمند محاسبه‌ای عمیق است. بازی چنین ادامه یافت:

10.c4! bxc4

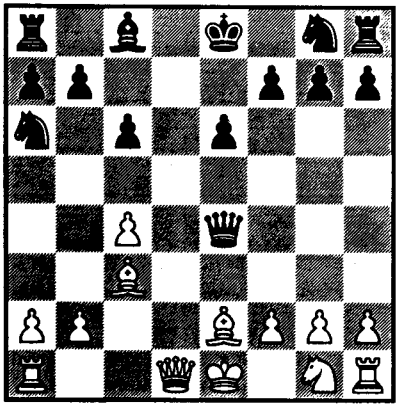
(10... dxc4 11.Td1 cxb3 12. ♖xd8+ ♖xd8 همراه با بازی متقابل، بهتر بود)

11. ♗a4 ♗d7 12.e6 fxe6 13.♗xc6 ♗xc6 14.♘e5 ♕d6 15.♕h5+ ♔e7 16.♗xg5+ ♘xg5 17.♕xg5+ ♔e8 18.♕h5+ ♔e7 19.♕f7+ ♔d8 20.♕f6+

و سفید امکان حمله‌ای پیروزمند دارد.

در سیستمهای گشایشی که در آنها طرحهای استراتژیک در هماهنگی با اصول بنیادی گشایش شکل می‌گیرند نیز بازی غنی ترکیبی و دقت زیاد ضروری است. مثلاً واریاسیون زیر از **گامبی اسلاو** را درنظر بگیرید:

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 e6 4.e4 dxe4 5.♘xe4 ♗b4+ 6.♗d2 ♕xd4 7.♗xb4 ♕xe4+ 8.♗e2 ♘a6 9.♗c3



سیاه باید در این پوزیسیون حساس، بی‌نهایت دقیق بازی کند. مثلاً خطاهای جزئی که سیاه در بازیهای **رونر-کوتوف** (لنینگراد، سال ۱۹۴۹) و **برونشتاین - کوتوف** (مسابقات کاندیداها، بوداپست، سال ۱۹۵۰) مرتکب شد و در هر دومورد منجر به شکست سیاه در گشایش گردید، بسیار آموزنده است.

نخستین بازی چنین ادامه یافت:

9...♘e7 10.♗xg7 ♕xg2?

(دفاع صحیح *10... ♖g8* است)

11.♗f6!! ♘c5

(اگر 11...♕xh1? 12.♕d6! o-o 13.♕g3+ سفید وزیر را می‌گیرد)

12.♕d6 o-o 13.♗f3 ♕g6 14.♗xe7 ♘d3+ 15.♔e2 ♘xb2 16.♖c1

و سفید برنده شد.

دومین بازی چنین ادامه یافت:

9...♘e7 .10.♗xg7 ♖g8
11.♗c3 ♕xg2?

(ادامهٔ ترکیبی *11...♘d5!* صحیح است)

12.♕d2 ♕xh1? 13.o-o-o ♘d5
14.♘f3 ♕xd1+ 15.♗xd1
♘xc3 16.♕xc3 ♔e7 17.♘e5

و سفید می‌برد.

این نوع سیستم منطقاً به پوزیسیونهای بدیعی منجر می‌شود که در آنها غالباً یکی از دو طرف برتری کمی دارد و در هر جناح ضعفهای قابل توجهی به‌چشم می‌خورد (ضعفهایی مانند ساختار پیاده‌ای درهم ریخته و...) این اشکالات خارجی باید با هماهنگی فعالتر سوارها برطرف شود یعنی در ازای ضعفهای پوزیسیونی، ابتکارعمل به دست گرفته شود. تنها در این صورت است که سیستمهای گشایشی با نبرد مشخص تاکتیکی برای هردو طرف کاربرد دارد.

به این ترتیب، سیر منطقی رویدادها در **سیستم گامبی اسلاو** که در بالا بررسی شد منجر به پوزیسیون بدیع زیر و شانسهای تقریباً برابر برای هردو حریف می‌شود.

9. ...♘e7 10.♗xg7 ♖g8
11.♗c3 ♘d5! 12.cxd5 ♕xg2
13.dxe6

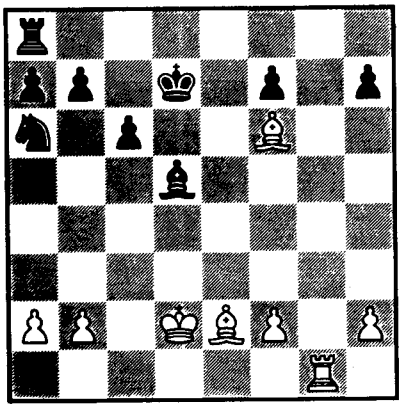
(برای سیاه

13.♗f3♕xg1+ 14.♖xg1
♖xg1+ 15.♔e2 ♖xd1 16.♖xd1

exd5 خوب است.)

13...♗xe6 14.♗f6 ♕xh1
15.♕d6! ♖xg1+ 16.♔d2
♕d5+! 17.♕xd5 ♗xd5
18.♖xg1 ♔d7

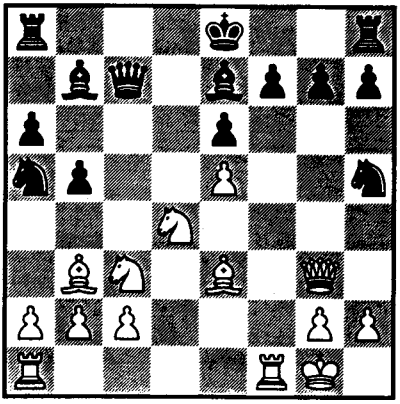
(تحلیل از یودوویچ)



حملهٔ سوزین در دفاع سیسیلی، یک نمونهٔ آموزندهٔ دیگر است:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4
4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6
6.♗c4 e6 7.♗e3 a6 8.o-o
♕c7 9.♗b3 ♗e7 10.f4 ♘a5
11.♕f3 b5 12.e5 ♗b7

13.♕g3 dxe5 14.fxe5 ♘h5



15.♗xe6!?

مدتها **15.♕h3** را قویترین حرکت می‌پنداشتند. این حرکت نخستین بار در بازی **تایمانوف - آورباخ** (دومین دور مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان، زوریخ، سال ۱۹۵۳) انجام شد که به این نحو ادامه یافت:

15...♕xe5? 16.♗xe6! fxe6

(*16...o-o* حرکت بهتری نیست، زیرا به‌عنوان مثال *17.♖f5♘f4 18.♖xe5 ♘xh3 19.♗xh3*)

17.♘xe6 ♗c8 18.♕xh5+! ♕xh5 19.♘xg7+ ♔d7 20.♘xh5

بعدها، **تایمانوف** نشان داد که **15.♕h3** برای سیاه خطرناک نیست. درواقع پس از

15...♘xb3! 16.♘xb3 ♕xe5 17.♘a5 b4!

(مانند بازی **تایمانوف - بانیک** در شهر کیف، سال ۱۹۵۴)

18.♘c4 ♕c7 19.♕xh5 g6 20.♕e2 bxc3 21.b3 o-o

سفید با دشواریهایی روبرو می‌شود.

و. خنکین حرکت **15.♗xe6!?** را پیشنهاد و چنین تحلیل کرد:

15...♘xg3

(برای سیاه، هم *15...fxe6? 16.♕h3 ♕xe5 17.♘xe6!* ... و هم *15...o-o? 16.♖xf7* بد هستند زیرا در هردو صورت سفید امکان حمله‌ای پیروزمند دارد.)

16.♗xf7+ ♔d7 17.♗e6+ ♔e8

(اگر *17...♔d8* آنگاه *18.♖a-d1!!*)

18.♗f7+

باکیش دائم!

البته این تحلیل تمام امکانات ترکیبی پنهان را مورد بحث قرار نمی‌دهد ولی با وجود این بسیار آموزنده است. امکان این که حتی این سیستمهای بسیار تندوتیز هم به پوزیسیونهایی با تعادل دینامیکی منجر شوند، وجود دارد.

در سیستمهای تند گشایشی نباید به‌قضاوتهای مقبول عام تکیه کرد، اغلب در واریاسیونهایی که مردود شمرده می‌شوند می‌توان راههای جدیدی برای کسب تعادل یافت. همچنین، بسیاری از پوزیسیونها که متعادل تلقی می‌شوند ممکن است برای یکی از دو حریف مشکل‌ساز از کار درآیند.

در این نوع سیستم گشایش، معیار کارآمد بودن یک طرح فعال این است که *برخورداری از ابتکار عمل تا چه حد پایدار و ماندگار است و بازیکنی که در موضع دفاع قرار دارد چه بازی متقابلی می‌تواند بیابد؟*

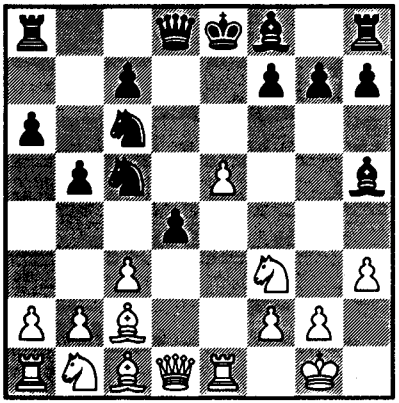
مصداق خوبی از این اصل را می‌توان در واریاسیونی از **دفاع اسلاو** که قبلاً بررسی شد (صفحه ۱۷۸) یافت. در این مورد، وقتی که سیاه در واکنش به پیشروی سفید (با **10.♘g5** و **11.♕h5**) طرح پوزیسیونی **11...g6** و **12...♗e7** و غیره را برای حفظ برتری کمی خود برگزید، ابتکار عمل سفید به تدریج به یک حملهٔ شدید تبدیل شد. اما وقتی که سیاه بازی متقابل فعال **11...♕d7** را برگزید و ملاحظات کمی را کنار گذاشت و سعی کرد به هر قیمت که شده ابتکار عمل را به دست آورد، چهرهٔ بازی به کلی عوض شد. در اینجا این ابتکار عمل سیاه بود که داشت به حمله‌ای نیرومند تبدیل می‌شد. نمونهٔ زیر مثال جالب دیگری است. در **روی لوپز**، بعد از

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6 9.c3

سیاه امکان بازی تند وتیز زیر را در مرکز دارد

9...♘c5 10.♗c2 ♗g4 11.♖e1 d4!? 12.h3 ♗h5

سیاه می‌کوشد ابتکار عمل را به چنگ آورد.



طبعاً، اولین هدف سفید بی‌اثر کردن طرح سیاه است و برای این کار باید دست به اقدامات نیرومندی بزند. به‌نظر می‌رسد **13.♗g5!?** کوششی خوش‌فرجام باشد. در اینجا، *13...♕d7* بد است زیرا سفید می‌تواند *14.cxd4* کند، حال آن که سیاه به‌خاطر بی‌دفاع ماندن رخ جناح وزیر خود نمی‌تواند با *14...♗xf3 15.Dxf3*

♕xg5 ادامه دهد. از این رو، سیاه اجباراً با پیچیدگیهای زیادی روبرو می‌شود.

13...♕xg5 14.♘xg5 ♗xd1 15.♗xd1 ♘d3 16.♗f3 o-o-o

(این حرکات آخر، بازی را به نبرد شدیدی برای کسب ابتکار عمل کشانده است، اکنون سفید یا باید با *17.♖d1* *♘xb2!* و... ابتکار عمل را به حریف واگذار کند و یا واریاسیون اصلی اجباری را ادامه دهد.)

17.♗xc6 ♘xe1 18.♘xf7 ♘c2! 19.♘xh8 ♘xa1 20.♘f7 dxc3! 21.♘xc3 ♖d2 22.e6 ♘c2!

لحظه‌ای قطعی است. ابتکار عمل سفید ازبین رفته و سیاه از برتری کمی برخوردار است.

در این مورد، ابتکار عمل سفید کاملاً موقتی بود. در پوزیسیونی که در دیاگرام نشان داده شد سفید فقط باید به ادامه‌های تهاجمی بیندیشد. راه دستیابی به ابتکار عمل پایدار و ماندگار با **13.e6!** گشوده می‌شود.

در این حالت اگر سیاه **13...fxe6** کند، آنگاه

14.cxd4 ♗xf3 15.♕xf3 ♘xd4 16.♕h5+ g6 17.♗xg6+ hxg6 18.♕xh8 ♘c2 19.♗h6!

که بسیار قوی است. اما اگر سیاه **13...♘xe6** کند، آنگاه

14.♗e4 ♕d7 15.a4

و ابتکار عمل سفید به حمله‌ای قوی تبدیل می‌شود.

مسائل جدید در گشایش را می‌توان به گروههای گوناگونی تقسیم کرد. هر گروه از این مسائل باعث پدید آوردن طرحهای خاصی می‌شوند؛ طرحهایی که به‌طور روزافزون قبل از تکمیل گسترش به اجرا گذاشته می‌شوند.

۱ـ نبردی تاکتیکی؛ عملیات فعال قبل از تکمیل گسترش:

الف ـ نبردی تاکتیکی و مشخص برای آزادی در انجام حرکت

ب ـ رسیدن به برتری درازمدت پوزیسیونی، به بهای از دست دادن ابتکار عمل و گسترش

ج ـ مانور سوارها قبل از تکمیل گسترش، با هدف بهبود هماهنگی مهره‌ها

۲ـ نابرابری کمی در مرحلهٔ گشایش

۳ـ انجام عملیات از جناحها و بازی در تمام صفحه در مرحلهٔ گشایش:

الف ـ ویران کردن جناحها در مرحلهٔ گشایش

ب ـ تسخیر مرکز از جناحها

ج ـ قلعه رفتن در جناحهای مخالف
د ـ شاه در مرکز
۴ـ ساده کردن در مرحلهٔ گشایش و گذار به یک آخر بازی پیچیده.

این مسائل غالباً" با یکدیگر پیوندی تنگاتنگ دارند. وقتی که بازی از آغاز تندوتیز می‌شود، احتمالاً" در تمام صفحه گسترش می‌یابد، شاید یکی از دو حریف برتری کمی به دست آورد، شاید مانور سوارها زودتر از معمول آغاز شود، شاید سوارهای سنگین وارد کارزار شوند و... با این همه، هربار فقط یکی از این عوامل مهمترین عامل خواهد بود و از همین جاست که "تخلف" از اصول گشایش آغاز می‌شود.

۱ـ نبردی تاکتیکی همراه با عملیات فعال قبل از تکمیل گسترش

الف ـ نبردی تاکتیکی و مشخص برای آزادی در انجام حرکت

مثالهای فصل قبل نشان داد که چگونه با پیشرفت مرحلهٔ گشایش، ساختار مرکزی مطلوب به تدریج ساخته می‌شود و آزادی تحرک سوارها به گونه‌ای روشمند افزایش می‌یابد.

در عین حال، روشهای تاکتیکی متعدد دیگری نیز برای کسب آزادی تحرک در مرحلهٔ گشایش وجود دارد. این روشها منجر به بازی بسیار تندوتیزتری می‌شوند. طرف فعال، درتلاش برای کسب ابتکار عمل و دستیابی سریع به برتری فضایی، وارد پیچیدگیهایی می‌شود که ممکن است مستلزم پذیرش ضعف پوزیسیونی یا قربانی دادن مهره‌ها باشد. (در سیستمهای مدرن غالباً" این شیوه از سوی سیاه که استراتژی گشایشی‌اش به طور روزافزون در حال تهاجمی شدن است، اتخاذ می‌شود.) دراین سیستمها باید به جنبهٔ پویای بازی و شانسهای تاکتیکی گوناگون توجه خاص داشت.

سیستمهای معروف گامبی در دفاع اسلاو از نمونه‌های بارز این شیوه‌اند.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 dxc4 5.e4!?

و

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 e6 4.e4!? dxe4 5.♘xe4 ♗b4+ 6.♗d2

و یا ادامهٔ تند زیر در روی لوپز

3...a6 4.♗a4 ♘f6 5.d4!?

و یا بسیاری از سیستمهای متداول در روی‌لوپز که در آنها سیاه پیاده‌ای را قربانی

می‌کند. مانند:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d5!?...

و در میان سیستمهای قدیمی‌تر که به دقت تحلیل شده‌اند نیز می‌توان بسیاری از واریاسیونهای مختلف **گامبی پذیرفته شدهٔ شاه، گامبی اوانس** و... نام برد.

اکنون چند نمونه را با ذکر جزئیات بیشتر بررسی می‌کنیم.

در سیستم نسبتاً جدید **گامبی وزیر** که در زیر می‌آید، بازی به نحو جالبی گسترش می‌یابد.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5

در این پوزیسیون سیاه معمولاً با حرکات صرفاً دفاعی **4...♗e7** یا **4...♘d7** ادامه می‌داد. امروزه حرکت **4...c5** کرس، مقبولیتی وسیع و وسیعتر می‌یابد. سیاه، با انتخاب لحظهٔ مناسب، تهدید مرکزی مهمی را به‌وجود می‌آورد. او با استوار کردن طرح خود بر پایهٔ محاسبات مشخص و عمیق، نبردی هرچند پرمخاطره اما هوشمندانه را برای تصرف خانه‌های مرکزی آغاز می‌کند.

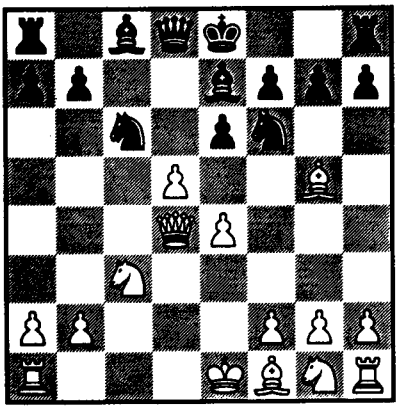
اگر سفید از پیچیدگی دوری جسته، حرکت آرام **5.e3** را برگزیند، سیاه پس از **5...cxd4 6.exd4♗e7** به واریاسیون مطلوبی از دفاع کاروکان می‌رسد.

(1.e4 c6 2.d4 d5 3.cxd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 e6 6.♗g5 ♗e7)

این وضعیت منجر به پوزیسیون شاخصی می‌شود که در آن سفید یک پیاده ایزولهٔ مرکزی دارد و سوارهای سیاه در موضع خوبی برای مبارزه قرار گرفته‌اند.

حال به بررسی حساسترین خط بازی که می‌توان آن را واریاسیون اصلی این سیستم دانست، بپردازیم.

5.cxd5! cxd4!? 6.♕xd4 ♗e7 7.e4 ♘c6



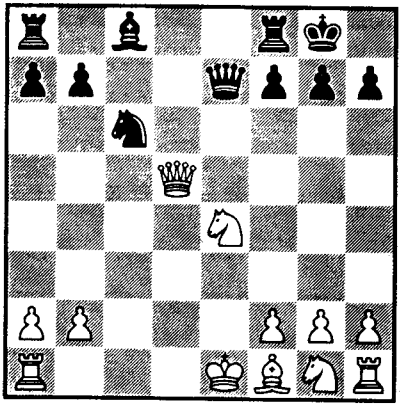
پوزیسیون بسیار تندی پدید آمده که در آن نبردی سخت برای گرفتن ابتکار عمل جریان دارد. واریاسیونهای زیر که فقط با

تحلیل دقیق پیچیدگیهای بعدی می‌توان آنها را ارزیابی کرد، بسیار جالب هستند:

8.♕e3 ♘xd5! 9.exd5 ♗xg5 10.f4 ♘b4

و

8.♕d2 ♘xe4! 9.♘xe4 exd5! 10.♗xe7 ♕xe7 11.♕xd5 o-o!?



سیاه می‌توانست به جای *11...o-o!?* با **11...f5** از دست دادن سوار خود را جبران کند اما دراین صورت سفید می‌تواند با **12.o-o-o fxe4 13.♖e1!** در مرکز ابتکار عمل نیرومندی به‌دست آورد. اگر سیاه در پاسخ به **12.o-o-o** حرکت **12...♕xe4** را انجام دهد، ادامهٔ بازی چنین خواهد بود.

13.♗c4! ♕xd5 14.♗xd5 ♗d7 15.♘f3 o-o-o 16.♘g5

و بعید است سیاه بتواند مانع از دست رفتن مهره‌اش شود.

از این رو سیاه که بیش از هرچیز درپی حفظ ابتکار عمل است عملاً" بازی تندی را برمی‌گزیند. تجربه نشان می‌دهد که بعد از حرکت **11...o-o!?**، سفید شانسهای بهتری دارد و ابتکار عمل سیاه صرفاً" موقتی است. از سوی دیگر، پیچیدگیهای بعدی نیز کاملاً" تحلیل نشده‌اند و هنوز این احتمال هست که این سیستم کارآمد از آب درآید. به‌عنوان مثال بازی **اسمیسلوف ـ گلر** (مسکو، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

12.f3 ♘b4 13.♕d6

(ظاهراً" *13.♕c5!* قویتر است)

13...♕xd6 14.♘xd6 ♘c2+ 15.♔d2 ♘xa1 16.♗d3 ♖d8 17.♘e4 ♖xd3+ 18.♔xd3 b6?

(این یک اشتباه قطعی است. سیاه باید چنین بازی کند:

18...♗e6! 19.♘e2 ♖d8+ 20.♔c3 ♖c8+ 21.♔d2 ♖c2+

با امکانات برابر برای هردو)

19.♘h3 ♗xh3

(*19...♗a6+* خوب نیست زیرا *20.♔d2 ♖d8+ 21.♔c1 ♗d3*

23. ♘c3 ♖c8+ 22. ♘f4 و سفید سوار اضافی را حفظ می‌کند.)

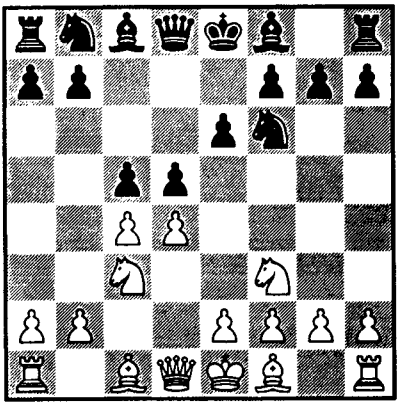
20.gxh3 ♖d8+ 21.♔c3 f5 22.♘g3 ♖c8+ 23.♔d2 ♖c2+ 24.♔d3

و سفید می‌برد.

به‌نظر می‌رسد که برای سیاه حملهٔ مرکزی c5... در سیستم زیر

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 c5

خوش‌فرجام‌تر است.



بعد از **5.cxd5 cxd4** سیاه مشکلات کمتری دارد، زیرا در نبرد برای تسخیر خانه‌های d5 و e4 حرکت **4.♘f3** اهمیت کمتری از **4.♗g5** دارد.

واریاسیون اصلی چنین ادامه می‌یابد:

6.♕xd4 exd5 7.e4 ♘c6 8.♗b5 ♘xe4

(همانطور که در بازی نایدورف ـ کرس در دومین دور مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۳ دیده شد، **8...a6 9.♗xc6+ bxc6 10.♘e5** ضعیف‌تر است و به سفید ابتکار عملی قوی می‌دهد)

9.o-o ♘f6 10.♖e1+ ♗e7 11.♕e3 ♔f8

و سیاه پیادهٔ اضافی خود را با پوزیسیونی مستحکم حفظ می‌کند. سفید به سادگی نمی‌تواند علیه شاه سیاه حمله‌ای را سازمان دهد.

اگر در پاسخ به **5...cxd4**، سفید **6.♘xd4** کند، سیاه پس از **6...♘xd5!** به سادگی در مرکز به پوزیسیونی برابر دست می‌یابد.

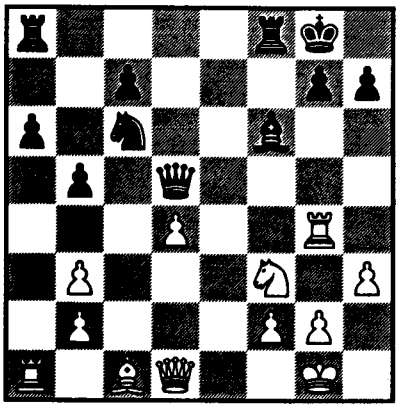
حرکت قدیمی **3...f5** در روی لوپز، که سیاه به کمک آن بی‌درنگ شروع به عملیات فعال در مرکز می‌کند، امروزه از دیدگاهی کاملاً جدید و متفاوت مورد تحلیل قرار می‌گیرد. همانند مثال قبل، سیاه درست از همان آغاز بازی فشار مرکزی سفید را با بازی تند تاکتیکی پاسخ می‌دهد. این کار باعث می‌شود بسیاری از حساسترین واریاسیونها به پوزیسیونهایی منجر شوند که از لحاظ ساختار و نوع بازی کاملاً بدیع هستند.

ضعف اصلی این طرحهای جسورانه، *اشکالات پوزیسیونی* آنهاست. اگر سفید بتواند از پس پیچیدگی برآید و ابتکار عمل سیاه را که به قیمت ضعفهای پوزیسیونی به‌دست آمده است خنثی کند، آنگاه از لحاظ استراتژیکی بازی را می‌برد. بنابراین، مشخصه‌های پایدار پوزیسیون اهمیت بیشتری می‌یابند.

به این ترتیب، ضعف کمی که براثر قربانی دادن برای کسب ابتکار عمل به‌وجود آمده ممکن است تعیین کننده شود. گامبی زیر در روی لوپز، نمونهٔ خوبی از این موضوع است:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d6 9.h3 ♗e6 10.d4 ♗xb3 11.axb3! exd4?! 12.cxd4 d5 13.e5 ♘e4 14.♘c3 f5 15.exf6 e.p. ♗xf6 16.♘xe4 dxe4 17.♖xe4 ♕d5 18.♖g4

این پوزیسیون بعد از یک رشته حرکات اجباری در واریاسیونی پدید آمده است که در آن سیاه به‌خاطر آزادی عمل سوارهای خود، پیاده‌ای را قربانی می‌کند. با این حال، تجربه نشان داده است که این قربانی دادن درست نیست. سفید به تدریج ابتکار عمل



سیاه را بی‌اثر می‌کند و با بهره‌برداری از پیادهٔ اضافی خود و خانه‌های ضعیف سیاه در جناح وزیر، برتری را از آن خود می‌کند.

بازی **سوئتین - خولموف** (منیسک، سال ۱۹۵۲) چنین ادامه یافت:

18...♘d8

(تلاش برای به‌دام انداختن رخ سفید با **18...h5 19.♖f4 g5**، چنان که در مسابقهٔ **بونچوسمولسکی - یودوویچ** در ادسا، سال ۱۹۵۲ دیده شد به سرعت در مقابل **20.♘xg5!** شکست می‌خورد)

19.♕c2 ♘e6 20.♗e3 ♖f-e8 21.b4!

سفید با بی‌حرکت کردن پیاده‌های جناح وزیر سیاه، به تدریج برتری پوزیسیونی خود را افزایش می‌دهد، حال آن که بازی متقابل سیاه با هر حرکت بیشتر تضعیف می‌شود.

21...c6 22.♖e4 ♖e7 23.♘e5! ♘d8 24.f4 ♘f7 25.♗f2 ♘d6 26.♖e2 ♖c7 27.♖c1

و سفید که ابتکار عمل را کاملاً به چنگ آورده، به زودی برتری کمی خود را به برد می‌رساند.

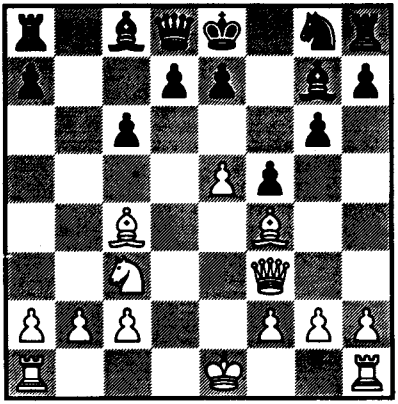
ب ـ *رسیدن به برتری درازمدت پوزیسیونی، به بهای از دست دادن ابتکار عمل و گسترش.*

یکی از مشخصه‌های بسیاری از سیستمها و واریاسیونهای مهم، تلاش برای کسب برتری پوزیسیونی به بهای چشم پوشیدن از گسترش سریع و ابتکار عمل است. در چنین مواردی، بازی گشایشی نیز اجباری می‌شود.

در این گونه موارد، جنبهٔ پویایی پوزیسیون بسیار مهم است زیرا عموماً برتری پوزیسیونی ایستا، به ناچار درتقابل با تهدیدات مشخص تاکتیکی و ابتکار عمل حریفی که نیروهایش بهتر گسترش یافته قرار می‌گیرد.

نمونهٔ بارز این امر، بازی گشایشی در این واریاسیون اصلی از سیستم دفاع سیسیلی است:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♘xc6! bxc6 7.e5 ♘g8 8.♗c4 ♗g7 9.♕f3 f5 10.♗f4



سیاه ساختار پیاده‌ای مرکزی قوی دارد، ولی از لحاظ گسترش عقب مانده و تحرک سوارهایش دچار محدودیت است.

بازی راوینسکی ـ شامکویچ (ویلنا، سال ۱۹۵۳) به نحو جالبی چنین ادامه یافت:

10...e6 11.o-o-o ♕c7 12.♕g3

(احتمالاً *12.♕e2* و به‌دنبال آن *♗g3* و *f4* که هدف آن، جلوگیری از عملیات فعال سیاه در مرکز است، حرکت بهتری است.)

12...♘h6 13.♔b1 ♘f7 14.♖h-e1 ♖b8 15.♗b3?

(سفید خطر را حس نمی‌کند. او باید *15.a3* بازی می‌کرد).

15...♖b4! 16.a3 ♖xf4! 17.♕xf4 ♗xe5

و سیاه به بهای تلفاتی جزئی، پیاده‌های

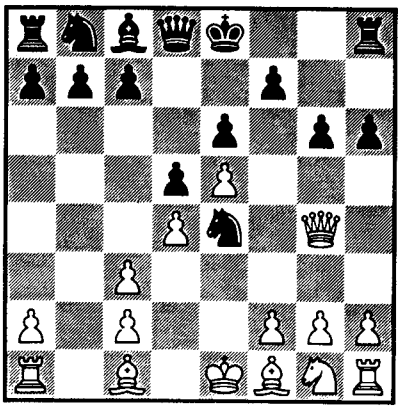
مرکزی خود را قدرتمندانه بسیج کرد و خیلی زود به برتری قطعی دست یافت.

در اینجا سیاه قاطعانه از برتری ساختار پیاده‌ای که در اوایل بازی کسب کرده بود، بهره‌برداری می‌کند، حال آن‌که سفید ناتوان از بهره‌برداری از ابتکار عمل و برتری خود از لحاظ گسترش، به گونه‌ای کلیشه‌ای بازی می‌کند.

در واریاسیون مک کاچن از دفاع فرانسوی، بعد از

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗b4 5.e5 h6 6.♗d2 ♗xc3 7.bxc3 ♘e4 8.♕g4 g6 9.♗c1!

، ادامه‌ای نویدبخش برای سفید است؛ هرچند که ظاهراً ناقض اصول بنیادی گشایش است.



سفید، درحالی که جناح شاه او کاملاً گسترش نیافته، فیل را به جای اولیه بازمی‌گرداند. توجیه این مانور را باید در این جست که اولاً سیاه نیز همچون سفید دچار مشکل گسترش است (تنها سوار فعال سیاه، اسب خانهٔ *e4* است)، ثانیاً به واسطهٔ ضعف مجموعهٔ خانه‌های سیاه رنگ در پوزیسیون حریف، سفید باید فیل خود را حفظ کند تا بتواند به نحو موثری از این ضعف بهره‌برداری کند. طبعاً تصمیم انجام این مانور باید براساس محاسبهٔ مشخص ویژگیهای خاص پوزیسیون باشد. غالباً، موقعیتهای حاد از همان ابتدا پدیدار می‌شوند.

نمونهٔ بارز این امر، واریاسیون زیر است:

9...c5 10.♗d3 cxd4 11.♘e2 dxc3? 12.♗xe4 dxe4 13.♘g3!!

سیاه برتری کمی به دست آورده است اما در مقابل حمله‌ای خرد کننده از پا درمی‌آید. ضعف خانه‌های سیاه رنگ و گسترش ناقص سیاه، به حملهٔ سفید کمک می‌کند. فیل سفید در جناح وزیر بسیار قوی است.

بعد از **9.♗c1!**، سیاه باید با استفاده از برتری اسب قوی خود در *e4* و امکاناتی که برای گشودن بازی در جناح وزیر دارد، درپی کسب ابتکار عمل باشد، نه درپی دستیابی به برتری کمی. به‌طور مثال، در واریاسیون زیر

این هدف چنین دنبال می‌شود:

9...♘xc3 10.♗d3 c5 11.dxc5 ♘c6 12.♘f3 ♕a5 13.♗d2 ♕a4!

و سیاه به امکانات برابر دست می‌یابد، زیرا به این ترتیب برای سفید دشوار است که اعمال فشار را بر خانه‌های ضعیف سیاه رنگ سازمان دهد.

دراین شاخه از واریاسیون **مک کاچن**، گاهی سفید با **6.♗c1!?** به **5...h6** پاسخ داده و بی‌درنگ فیل خود را از تعویض احتمالی می‌رهاند. عمدتاً به خاطر نقص گسترش سفید، پیچیدگیهایی که پدید می‌آیند بیشتر به نفع سیاه هستند. مثلاً

6...♘e4 7.♕g4 ♔f8 8.♘e2 c5 9.a3 ♗a5

(این حرکتی مهم است. سیاه فیل خود را که اهمیتی حیاتی دارد حفظ می‌کند.)

10.b4!? ♘xc3 11.♘xc3 cxb4 12.♘b5 b3+!

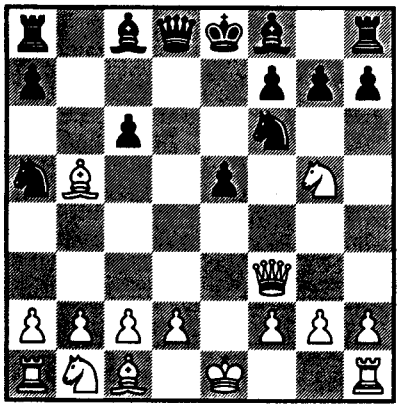
برای حرکت **9.♗c1** توجیه‌ای نمی‌توان یافت. با این کار، سفید ابتکار عمل را از دست میدهد و از لحاظ گسترش نیز عقب می‌ماند.

این نوع ساختار که بر پایهٔ اندیشه‌ای استراتژیک قرار دارد، غالباً در مرحلهٔ گشایش از لحاظ تاکتیکی مردود است. مردود بودن این نوع ساختار ازلحاظ تاکتیکی، براساس ویژگیهای دینامیک یک پوزیسیون است و دقیقاً همین مردود بودن تاکتیکی، موجب هراس بازیکنی می‌شود که به بهای گسترش نیافتن در پی کسب برتری کمی یا پوزیسیونی است.

نکته مهم در اینجا، پیوند نزدیک بین عوامل کمی و پوزیسیونی است. غالباً بازیکن سعی خواهد کرد درعوض واگذار کردن ابتکار عمل و یا حتی امکان حمله به حریف، برتری کمی خود را حفظ کند.

مثلاً در واریاسیون زیر از **دفاع دو اسب**، بازی بسیار تندوتیز گشایش می‌یابد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘a5 6.♗b5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.♕f3



سفید خطرناکترین و در عین حال

فعالترین شیوه را در این سیستم برمی‌گزینند. او بی‌درنگ نبرد تاکتیکی تندی را آغاز می‌کند که نتیجهٔ آن اغلب در گشایش (یعنی قبل از تکمیل گسترش) تعیین می‌شود. نمونهٔ شاخص این امر، واریاسیون زیر است:

8...cxb5 9.♕xa8 ♕d7! 10.o-o? ♘c6

وزیر سفید به دام افتاده است. بازی در مسابقهٔ **کاپوستین - خریپین** (کیف، سال ۱۹۵۱) چنین ادامه یافت:

11.d4 ♔e7?

(*11...♘d5!* بسیار قویتر است)

12.dxe5 ♗b7 13.exf6+ ♔xf6 14.♘e4+?

(برای سفید ضروری‌تر و خوش‌عاقبت‌تر این بود که *14.♕xf8! ♖xf8 15.♘xh7+* و *16.♘xf8*)

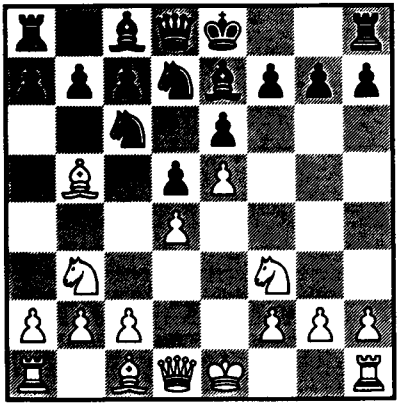
14...♔g6 15.♘c5 ♗xc5 16.♕xh8 ♘e5! 17.♖h1 ♗xf2+

و سیاه امکان حمله‌ای قاطع دارد. این بازی که اصلاً بازی کاملی نبود، نمونهٔ بسیار خوبی از نوع بازی در سیستمهای تند گشایشی مورد بحث است.

ج - مانور سوارها قبل از تکمیل گسترش با هدف بهبود بخشیدن به هماهنگی مهره‌ها

طبق اصول گشایش، مانور هرکدام از سوارها قبل از تکمیل گسترش نادرست است. با وجود این، در بسیاری از گشایشهای مدرن، غالباً سوارهایی که به‌طور فعال استقرار یافته‌اند، قبل از آن که بسیج کلی انجام شود، دوباره حرکت داده می‌شوند و حتی گاه به خانهٔ اولیهٔ خود بازگردانده می‌شوند تا دوباره گسترش یابند. هدف کلی از این مانورها که مبتنی بر ویژگیهای خاص ومشخص پوزیسیونی است، بهبود هماهنگی سوارها و پیاده‌هاست. از این رو، در واریاسیونی از **دفاع فرانسوی** که چنین گشایش می‌یابد:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘c6 4.♘g-f3 ♘f6 5.e5 ♘d7 6.♘b3 ♗e7 7.♗b5

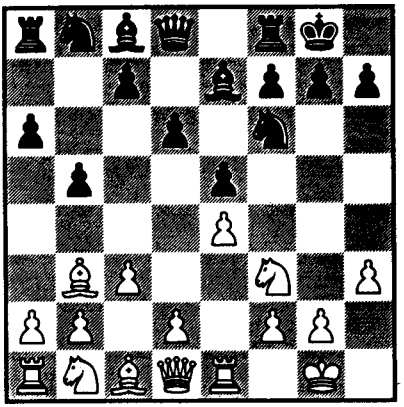


ادامهٔ جالب برای سیاه، **7...♘c-b8!?**

است. سیاه با درک این که ساختار پیاده‌ای بسته در مرکز ایجاد شده، موقتاً اسب جناح وزیر خود را (که نقش فعالی در *مرحلهٔ اول* نبرد برای تسخیر مرکز داشت) عقب می‌نشیند تا راهی برای حملهٔ تخریبی و مهم c5... باز کند. فیل جناح شاه سفید پا در هوا مانده است. به نظر می‌رسد حرکت 7...♘c-b8 قویترین حرکت در این پوزیسیون است.

مشکل بهبود بخشیدن به هماهنگی مهره‌ها در واریاسیونی از روی لوپز که اخیراً بازیکنان لنینگراد آن را به‌کار گرفته‌اند، اندکی سخت‌تر است. بازی چنین شروع می‌شود:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘b8!?



در نگاه اول، عقب‌نشینی این سوار (که به‌خوبی گسترش یافته) به خانهٔ اولیه‌اش، غیرمنطقی به‌نظر می‌رسد اما این حرکت بر پایهٔ یک اندیشهٔ جالب استراتژیک استوار است. اسب به *d7* خواهد رفت و از آنجا از *e5* دفاع خواهد کرد و امکان آن را نیز خواهد داشت که بعداً به *c5* برود. در عین حال، قطر *a8-h1* نیز برای فیل جناح وزیر سیاه باز خواهد شد که از آنجا می‌تواند خانه‌های مهم *d5* و *e4* را تحت فشار قرار دهد. ضعف جزئی که در خانهٔ *f5* پدید می‌آید با حرکت *g6* برطرف شده و ضمناً پوزیسیون شاه نیز تقویت می‌گردد.

تلاش سفید برای بهره‌برداری از ضعف گسترش سوارهای سیاه در جناح وزیر، با حرکت متعارف **10.a4** راه به جایی نمی‌برد زیرا به دنبال آن

10...♗b7 11.d4 (یا *d3*) **♘b-d7**

را خواهیم داشت و سیاه با برتری، گسترش خود را کامل می‌کند. بازی **میله- اسپاسکی** (لیون، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت:

10.a4 ♗b7 11.d3 ♘b-d7 12.♗c2 ♖e8 13.♘b-d2 ♗f8 14.♘f1 c5 15.♘g3 g6! 16.♗g5 ♕c7 17.♘h2?

در این پوزیسیون، حملهٔ متعارف سفید به جناح شاه، معقولانه نیست. سیاه

پوزیسیون بسیار محکم و بخت‌های خوبی برای بازی متقابل فعال در جناح وزیر دارد که به‌زودی ابتکار عمل را دراختیار او می‌گذارد. بهتر بود *17.axb5 axb5 18.♖xa8* و *19.d4* که پوزیسیون را ساده می‌کرد بازی می‌شد.

17...d5! 18.♕f3 ♗g7 19.h4 d4 20.h5 c4 21.♖a-c1 ♕b6 22.axb5 axb5 23.♗b1 ♖a-c8 24.♗a2 ♗a6 25.hxg6 hxg6 26.♖e-d1 ♘h7 27.♗d2 ♘c5!

سیاه با تسلط بر مرکز و جناح وزیر، از لحاظ استراتژیک بازی را برده است.

این مثال، به خوبی نشان دهندهٔ جنبه‌های مثبت سیستمی است که با **9...♘b8** آغاز می‌شود. اگر سفید با روشی معتدل، ادامهٔ زیر را با هدف تکمیل گسترش خود برگزیند.

10.d3 ♗b7 11.♘b-d2 ♘b-d7 12.♘f1

سیاه دچار هیچ مشکل گشایشی نخواهد شد. مثلاً همانند بازی آرولید- لیپینتسکی (ورشیلوف گراد، سال ۱۹۵۵)،

12...♖e8 13.♘g3 g6 14.♗c2 ♗f8!

امکان بازی خوبی را در اختیار سیاه می‌گذارد.

اگر سیاه طرح گسترش خود را به‌طور کامل تغییر دهد، سفید نیز باید به نوبهٔ خود *راههای جدیدی را بجوید* که شاید کاملاً با طرحهای قبلی او تطابق نداشته باشند. بعد از **9...♘b8!?** نیرومندترین ادامهٔ سفید چنین است: **10.d4 ♘b-d7 11.c4!?**

سفید با بهره‌برداری از ضعف موقتی سیاه در مرکز، طرح گسترش خود را کاملاً تغییر می‌دهد و برای اعمال فشار به خانه‌های مرکزی، سوارهای جناح شاه را در مواضعی قرار می‌دهد که از آنجا فعالتر می‌توانند عمل کنند. در این زمینه، واریاسیون زیر آموزنده است:

11...b4

(این حرکت برای جلوگیری ازاستقراراسب جناح وزیر در خانهٔ *c3* است.)

12.c5 ♗b7? 13.♕c2 exd4 ? 14.c6! d3 15.♕c4 ♘b6 16.cxb7 ♘xc4 17.bxa8=♕ ♕xa8 18.♗xc4

و سفید در نتیجهٔ پیشروی دقیق و بدیع خود، همچون بازی **گلر- فیلیپ** (سومین دور مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان، آمستردام، سال ۱۹۵۶) به برتری کمی دست می‌یابد.

سیاه برای دستیابی به یک پوزیسیون قابل دفاع باید به جای *12...♗b7*، **12...exd4!** را بازی کند.

اگر سیاه بعد از **10.d4**، بکوشد تا ازطریق **10...♗b7** مانع طرح حریف شود، سفید با ادامهٔ جالب زیر ابتکار عمل را حفظ خواهد کرد:

11.dxe5! dxe5

(اگر *11...♘xe4*، آنگاه *12.e6!* خیلی قوی است)

12.♕xd8 ♗xd8 13.♘xe5 ♘xe4

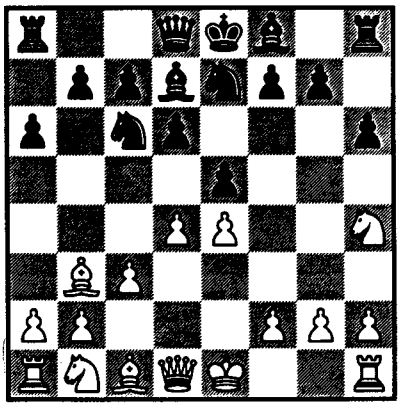
آنچه در مرکز رخ می‌دهد به اجبار سفید است و حتی سفید اجازه می‌دهد بازی به طرز قابل ملاحظه‌ای ساده شود اما به واسطهٔ باز بودن پوزیسیون، حرف آخر را سوارهای سفید که به‌طور فعالتر گسترش یافته‌اند، خواهند زد. مثلاً بعد از **14.♗e3!** که بولسلاوسکی پیشنهاد کرده و به‌دنبال آن

14...♗f6 15.♘g4 ♘d7 16.♗f4!

سیاه با مشکلات جدی در گسترش و در دفاع از جناح وزیر خود روبرو می‌شود.

بازیکنی که در مراحل اولیه بازی دست به این نوع تجدید آرایش می‌زند باید این احتمال را نیز درنظر بگیرد که حریف نیز ممکن است بدل تاکتیکی را بیابد. مثلاً واریاسیون زیر از روی لوپز را درنظر بگیرید:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.c3 ♗d7 6.d4 ♘g-e7 7.♗b3 h6 8.♘h4!?



سفید پیش از تکمیل گسترش، درنظر دارد که یکی از سوارهای تازه گسترش یافتهٔ خود را به‌طور فعالتر در *f5* مستقر کند. این مانور که باعث کسب برتری زمانی می‌شود تحت حمایت حرکات تهدید کنندهٔ *9.♕f3* و *9.♕h5* صورت می‌گیرد. سیاه مدت زیادی با حرکات انفعالی **8...♘a5** و یا **8...♘c8** به این مانور پاسخ می‌داد و این کار ابتکار عمل پایداری دراختیار سفید قرار می‌داد. اما اخیراً برخی از بازیکنان اوکرائینی طرح تند تاکتیکی جدیدی را به‌کارگرفته‌اند که چنین است:

8...exd4 9.cxd4 ♘xd4!? 10.♕xd4 ♘c6!

این واقعیت که اسب سفید در جناح شاه در این لحظه بی‌دفاع مانده، در ارزیابی کل طرح سفید به‌عنوان طرحی مطلوب سیاه، نقشی مهم ایفا می‌کند. به همین خاطر در بازی تال ـ بانیک (لنینگراد، سال ۱۹۵۶) بعد از انجام حرکات زیر

11.♗xf7+ ♔xf7 12.♕d5+ ♗e6 13.♕h5+ ♔g8 14.o-o? ♘e5!

پوزیسیون سفید بسیار دشوار شده بود.

گاهی در مرحلهٔ گشایش، هماهنگی مهره‌ها با تعویض بهبود می‌یابد که البته ممکن است باعث تاخیر در گسترش و یا ضعف ساختار پیاده‌ای نیز بشود. نمونهٔ خوبی از این موضوع را می‌توان در گشایش بازی بوندارفسکی ـ بولسلاوسکی (مسکو، سال ۱۹۴۵) دید:

1.d4 ♘f6 2.♗g5 ♘e4 3.♗h4? c5 4.f3 g5!

سیاه اجازه می‌دهد ساختار پیاده‌ای جناح شاه او دچار ضعف جدی شود اما درعوض دست به تعویض فیل مهم جناح وزیر سفید می‌زند. این کار ابتکار عمل و امکان اعمال فشار شدید بر پوزیسیون سفید را می‌دهد. سفید تامدت زیادی نمی‌تواند بازی متقابل کند.

5.fxe4 gxh4 6.e3 ♗h6 7.♕d3 ♘c6 8.♘d2 cxd4 9.exd4 ♕b6 10.♘b3 a5 11.a4 d5!

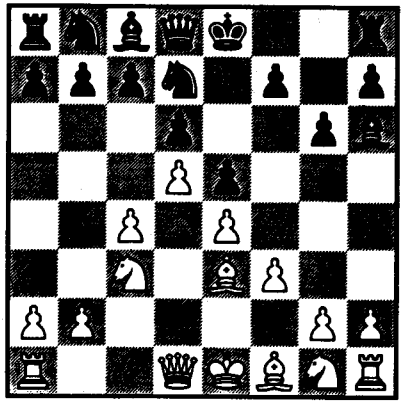
و سیاه برتری قطعی یافته است.

وقتی مرکز از همان اوایل گشایش بسته می‌شود، غالباً" فیل‌های "بد" به‌وجود می‌آیند؛ فیل‌هایی که پیاده‌های خودی آنها را احاطه کرده‌اند. تعویض این فیل‌های بد، حتی با ازدست دادن زمان، در بیشتر موارد باعث بهبود هماهنگی می‌شود.

این وضعیت، غالباً" در واریاسیون زمیش از دفاع هندی شاه، بعد از آن‌که مرکز با حرکت *d5* سفید بسته می‌شود، پدید می‌آید. تحرک فیل جناح شاه سیاه که در قطر قرار گرفته بسیار محدود می‌شود و سیاه تعویض آن را مفید می‌یابد (به‌خصوص تعویض با فیل جناح وزیر سفید که مراقب خانه‌های سیاه رنگ پوزیسیون سفید است) گورگنیدزه (سیاه) در بازی با ژوراخف (تفلیس، سال ۱۹۵۶) این ایده را به‌خوبی به‌اجرا درآورد:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 e5 6.d5 ♘f-d7! 7.♗e3 ♗h6! 8.♕d2 ♗xe3 9.♕xe3 a5 10.♗d3 ♘a6 11.o-o-o ♕e7 12.♘g-e2 ♘d-c5 13.♗b1 ♗d7 14.♘b5

♗xb5 15.cxb5 ♘b8 16.h4 ♘b-d7



پوزیسیون بعد از 7... ♗h6!

و سیاه فشار شدیدی بر خانه‌های سیاه رنگ حریف وارد می‌آورد.

همانطور که قبلاً بررسی شد (صفحهٔ ۱۵۱) گاهی در مرحلهٔ گشایش سوارها برای تضعیف خانه‌های پوزیسیون حریف، تعویض می‌شوند.

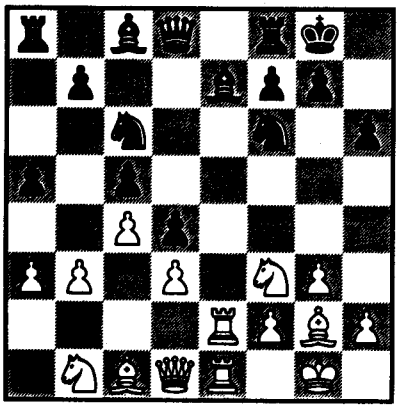
در مرحلهٔ گشایش، به ندرت امکان انجام بازی فعال با سوارهای سنگین وجود دارد، زیرا قاعدتاً مورد حملهٔ سوارهای سبکتر و پیاده‌های حریف قرار خواهند گرفت. معمولاً سوارهای سنگین، قدرت خود را بعداً، یعنی در اواسط بازی نشان می‌دهند. با این حال، در برخی از سیستمهای مدرن گشایش، وقتی که سوارهای سنگین بتوانند به عقیم گذاردن طرحهای حریف و یا به بهبود هماهنگی کمک کنند، خیلی زود به صحنه آورده می‌شوند.

به‌کار گرفتن فعالانه وزیر در گشایش انگلیسی که قبلاً نشان داده شد (صفحهٔ ۱۶۵) مثال خوبی در این مورد است. واریاسیونهای متعددی وجود دارند که در آنها مانورهای رخ نقش مهمی دارد. مثلاً در بازی کنستانتینو پولسکی - لیپنیتسکی (مسکو، سال ۱۹۵۶) چنین بود:

1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.b3 c5 5.♗g2 d4 6.o-o ♘c6 7.e3 e5 8.exd4 exd4 9.a3 a5 10.d3 ♗e7 11.♖e1 o-o

سفید مانور جالبی با رخ می‌دهد.

12.♖a2! h6 13.♖a-e2



13...♗d6 14.♘b-d2 ♗e6

(ضروری بود 14...♗f5 بازی شود که شانسهای برای کسب تعادل درپی داشت، مثلاً: 15.♕c2 ♕d7 16.♘h4 ♗g4)

15.♘h4 ♕d7 16.♘e4 ♗e7 17.♘g6!

فشار سفید در ستون e تعیین کننده است.

به‌طور خلاصه، در گشایش مدرن، بازیکنان برای دستیابی به هماهنگی هدفمندتر، گسترش کلیشه‌ای سوارها را کنار می‌گذارند. این رویکرد، بسیاری از سیستمها را سرشار از ایده‌های نو کرده است.

II ـ نابرابری کمی در مرحلهٔ گشایش

یک مسأله بسیار پیچیده و نه‌چندان غیرمعمول در گشایش، بازی در شرایط نابرابری کمی است؛ نابرابریهایی چون یک وزیر دربرابر یک رخ و یک سوار سبک، یک رخ دربرابر یک سوار سبک و یک پیاده، یک سوار دربرابر چند پیاده و...

غالباً در حالی که یک طرف برتری کمی دارد، طرف دیگر از پوزیسیونی فعالتر و ابتکار عمل برخوردار است. بازی در این شرایط درعین تند وتیز بودن، از نظر پوزیسیونی پیچیده نیز هست. اغلب، نابرابری کمی مدتها پایدار می‌ماند.

در تئوری گشایش این نوع پوزیسیون‌ها از دیرباز شناخته شده‌اند، با وجود این تا همین اواخر به‌طور جدی تحلیل نشده بودند و واریاسیونهای فرعی و استثنایی تلقی می‌شدند. مثالی از این نوع واریاسیونها را می‌توان در شاخه‌ای از **واریاسیون دراگون** از دفاع سیسیلی یافت:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 g6 7.♗e3 ♗g7 8.o-o o-o 9.f4 ♕b6 10.♕d3!?

(در اینجا *10.e5!?* و ...، خط اصلی به‌حساب می‌آید.)

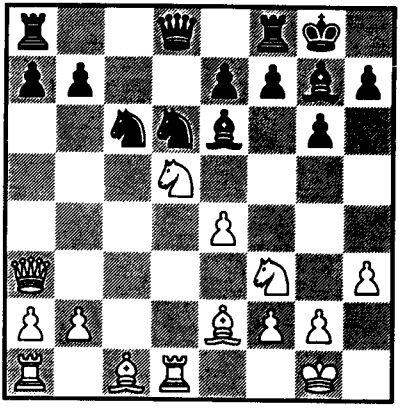
10...♘g4! 11.♘d5 ♗xd4! 12.♘xb6 ♗xe3+ 13.♔h1 ♗xb6 14.♗xg4 ♗xg4 15.f5 d5!, ...

در سالهای اخیر، شمار واریاسیونهای گشایشی، در شرایط نابرابری کمی، بسیار افزایش یافته‌اند. باید تاکید کرد که اینها، واریاسیونهایی نیستند که صرفاً در درجهٔ دوم اهمیت قرار گیرند، بلکه در نبرد برای گرفتن ابتکار عمل، حساسترین خطوط از کار درآمده‌اند. ارزیابی این واریاسیونها موردبحث و دامنه تحقیق دربارهٔ آنها گسترده است.

در ارزیابی این نوع پوزیسیون گشایشی، به یاد داشتن ارزش نسبی سوارها، که

براساس تجارب مرحله وسط بازی به‌دست آمده، غالباً سودمند است. مثلاً سه سوار سبک (همراه با داشتن ابتکار عمل) کمی قویتر از یک وزیر هستند و وزیر از یک رخ و یک سوار سبک قویتر است. پژوهشهای فراوان درمورد سیستمهای جدید گشایشی مؤید این قواعد مرحله وسط بازی است. **واریاسیون دراگون**، که در بالا مثال زده شد و به نفع سیاه بود، نمونهٔ خوبی از این‌گونه سیستمهاست.

با این حال، در اینجا هم ویژگیهای مشخص هر پوزیسیون و جنبهٔ دینامیک بازی است که بیشترین اهمیت را دارد. نمونهٔ آموزنده‌ای از قربانی دادن وزیر درقبال رخ و اسب را می‌توان در بازی **نایدروف - راگوزین** (اینترزونال - استکهلم، سال ۱۹۴۸) دید این قربانی دادن در پوزیسیون زیر در مرحلهٔ وسط بازی صورت گرفت:



سفید با آخرین حرکت خود، یعنی **17.♕a3**، امکان تهدید *18.♘xe7+* و به‌دنبال آن *19.♕xd6* را دارد و به‌نظر می‌رسد فشار شدیدی بر ستون *d* وارد می‌آورد. اما سفید بازی متقابل و بدیع سیاه را که شامل قربانی کردن وزیرش می‌باشد درنظر نمی‌گیرد.

17...♘xe4! 18.♘f6+

(سفید باید دعوت به نبرد را قبول کند وگرنه به سادگی پیاده‌ای را از دست می‌دهد.)

18...♘xf6 19.♖xd8 ♖fxd8 20.♗d2

درنتیجهٔ بازی ترکیبی سیاه، اکنون نابرابری کمی پدید آمده که ظاهراً به نفع سفید است، اما سیاه ابتکار عمل را در دست دارد، ادامه بازی که در آن مهره‌های خوب هماهنگ شدهٔ سیاه، وزیر سفید را کاملاً محدود کرده‌اند، بسیار آموزنده است.

20...♘e4 21.♗e3 ♘d6 22.♖c1 ♘f5 23.♗f4 ♗d5 24.♗c4 ♗xc4 25.♖xc4 e5! 26.♗g5?

(احتمالاً این حرکت یک اشتباه قطعی است. سفید پس از *26.♖xc6! bxc6 27.♗xe5* شانس تساوی پیدا می‌کرد.)

26...♖d1+ 27.♔h2 h6 28.♖c1 ♖d7 29.♗e3 e4

30.♘e1 ♖a-d8 31.♗c5 ♗e5+ 32.g3 ♖d2 33.♖c2 ♗xg3+ 34.♔g2 ♗e5 35.♔f1 ♖xc2 36.♘xc2 ♖d1+ 37.♔e2 ♖b1 38.b4 ♖b2

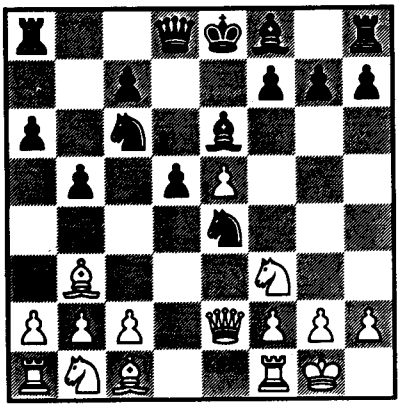
و سیاه برتری قطعی یافته است. وزیر سفید حتی یک حرکت هم نکرد! این مثال نشان می‌دهد که حتی در بازی در شرایط نابرابری کمی، ابتکار عمل فراتر از جبران ضعف کمی است.

این رویکرد، نه‌تنها درمورد مرحله وسط بازی بلکه درمورد بسیاری از گشایشها که در آنها بازی به همین شکل گسترش می‌یابد، صدق می‌کند. ارزیابی سیستمهایی که در آنها نابرابری کمی وجود دارد عمدتا" به میزان قوت ابتکار عملی که به بهای ضعف کمی به‌دست می‌آید، بستگی دارد. در اینجا شماری از موارد را بررسی خواهیم کرد:

الف ـ وزیر دربرابر یک رخ و یک سوار

در سالهای اخیر، واریاسیون مسکو که به دفاع باز در روی لوپز مربوط می‌شود، دقیقا" تحلیل شده است. این واریاسیون به این نحو شکل می‌گیرد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6 9.♕e2



سفید که برای *10.* ♖*d1* آماده می‌شود. قصد دارد در ستون *d* فشار زیادی بر خانهٔ مهم سیاه در *d5* وارد آورد.

در گذشته، سیاه که می‌کوشید یکسره از خود دفاع کند، نمی‌توانست یک بازی کاملا" مستقل ارائه دهد. مثلا" در بازی کرس ـ ایوه (مسابقات قهرمانی جهان، مسکو، سال ۱۹۴۸) بازی چنین ادامه یافت:

9...♗e7 10.♖d1 o-o 11.c4! bxc4 12.♗xc4 ♗c5? 13.♗e3 ♗xe3 14.♕xe3 ♕b8 15.♗b3 ♘a5 16.♘b-d2! ♘xd2 17.♖xd2 ♘xb3 18.axb3 ♖c8 19.♖c1 c5 20.♖xc5 ♖xc5 21.♕xc5 ♕xb3 22.♘d4

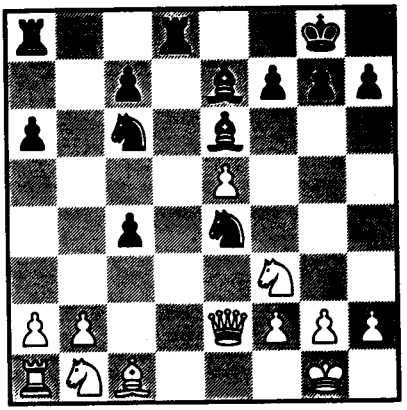
سفید خانه‌های مرکزی را به تصرف

درمی‌آورد و بی‌درنگ در جناح شاه حمله‌ای قاطع را آغاز می‌کند

22...♕b7 23.h3 ♖d8 24.♔h2 g6 25.f4!...

امـا بعدهـا، تئوریسین‌هـای شـوروی سیستمهای دفاعی جالبی را کشف کردند که در آنها سیاه وزیر را درعوض رخ و فیل قربانی کرده و ابتکار عمل را به‌دست می‌گیرد. یکی از این سیستمها را **گرچکین** به‌کار گرفت که در آن بازی چنین ادامه می‌یابد:

9...♗e7 10.♖d1 o-o 11.c4 bxc4 12.♗xc4 dxc4 13.♖xd8 ♖fxd8



سیاه در نتیجهٔ بازی ترکیبی خود، در عوض اندکی ضعف کمی، فشاری هماهنگ و قوی را به مرکز و جناح وزیر وارد می‌آورد که به او امکانات خوبی می‌دهد. بازی **خولموف ـ گرچکین** (تفلیس، سال ۱۹۴۹) چنین ادامه یافت:

14.♘b-d2

(احتمالاً *14.♘c3* قویتر است.)

14...♘c5 15.h3 ♘d3 16.b3 ♘dxe5! 17.♘xe5 ♘xe5 18.♘xc4

(مطمئناً *18.♕xe5* درست نیست زیرا درپی آن *18...♗f6* خواهد بود)

18...♘xc4 19.bxc4 ♖d4 20.♗a3 c5 21.♗b2 ♖xc4

و سیاه امکانات متقابل بسیار خوبی دارد.

حتی به‌نظر می‌رسد سیستمی که تئوریسین‌های شوروی و دیگر کشورها به‌کار گرفته‌اند، یعنی سیستمی که در آن سیاه بعد از **9.♕e2 ♗e7 10.♖d1** حرکت **10...♘c5!** را بازی می‌کند، برای سیاه خوش‌فرجام‌تر است. این خط عملاً سفید را به انجام **11.♗xd5!** وامی‌دارد. زیرا اگر **11.c4** را بازی کند، ادامهٔ بازی چنین خواهد بود:

11...d4 12.cxb5 d3 13.♕f1 ♗xb3 14.axb3 ♘b4!

و سیاه به‌طرز خطرناکی ابتکار عمل را به‌دست می‌آورد. در یک مسابقه میان **کنستانتینف ـ لوتیکف** (رستف‌دن، سال

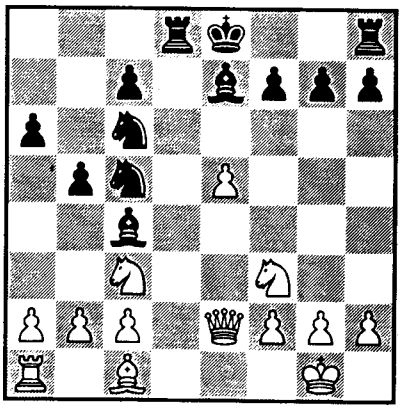
۱۹۵۴) بازی چنین ادامه یافت:

15.♗e3 o-o 16.♘e1 ♕d7! 17.♗xc5 ♗xc5 18.bxa6 ♖f-d8

و سیاه وضع بهتری دارد.

خط اصلی از لحاظ بازی ترکیبی بسیار غنی است. مثلاً" خط زیر را که کاملاً" اجباری است درنظر بگیرید.

11.♗xd5 ♗xd5 12.♘c3 ♗c4! 13.♖xd8+ ♖xd8



14.♕e3 b4! 15.b3! ♗e6! 16.♘e4 ♖d1+ 17.♘e1 ♘d4 18.♗b2 ♘xc2 19.♕e2 ♖xa1 20.♗xa1 ♘xa1 21.♘xc5 ♗xc5 22.♘d3

در اینجا، یکی از جالبترین پوزیسیونها پدید آمده که در آن سیاه شانسهای متقابل بسیار بهتر از آنچه که با بازی آرام می‌توانست کسب کند، به‌دست آورده است.

ادامهٔ بازی **شاگالویچ - راوینسکی** (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵) جالب توجه است.

22...♗b6

(حرکت فوق از *22...♗e7* بهتر است، زیرا *23.♘f4* پاسخی قوی درقبال این حرکت است.)

23.♘xb4

(**23.♘f4** و درپی آن **♘xe6** که در مسابقهٔ بین **راوینسکی - سوئتین** در سال ۱۹۵۳ در وین بازی شد، ارزش بررسی دارد.)

23...o-o 24.♘c6 f6

(حرکت **24...♔h8** چندان خوب نیست زیرا همانند بازی **بولسلاوسکی - گورگنیدزه** در سال ۱۹۵۵ در ریگا پاسخ آن **25.♕d1!** خواهد بود.)

25.♘e7+?

(این یک اشتباه جدی است زیرا درصورت انجام حرکت قویتر *25.h3*، شانسها تقریباً" برابر خواهد بود)

25...♔h8 26.♕h5 ♗f7 27.♕f5 fxe5

اکنون سیاه علاوه‌بر برتری کمی، ابتکار عمل را نیز در دست دارد.

28.h4 ♗c5 29.♕g5 ♘c2

و برتری سیاه مشهود است.

این سیستم نیاز به تحلیل بیشتر دارد. به‌نظر می‌رسد که سیاه برای حفظ بازی متقابل از منابع کافی برخوردار است.

ب - وزیر دربرابر سه سوار سبک

در برخی از واریاسیونهای مهم گشایشی، ممکن است یکی از بازیکنان وزیر خود را با سه سوار سبک حریف تعویض کند (یا آن را قربانی دهد). شاید چنین وضعیتی مثلاً در یکی از واریاسیونهای مهم **حملهٔ سوزین** در **دفاع سیسیلی** پدید آید:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗c4 e6 7.o-o a6 8.♗e3 ♕c7 9.♗b3 ♘a5 10.f4 b5 11.f5! ♘xb3 12.cxb3! ♗e7 13.♖c1 ♕d7 14.♕f3 o-o 15.e5!

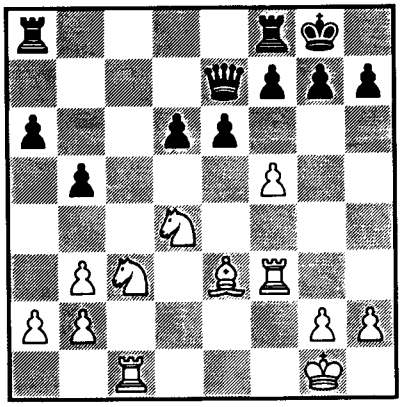
(این حرکت قویتر از *15.g4* است که بین **گلر- تایمانوف** در سال ۱۹۵۴ در کیف بازی شد.)

15...♗b7

(اگر *15...dxe5 16.fxe6 fxe6* بازی می‌شد، سفید با *17.♘xe6!* به برتری دست می‌یافت)

16.exf6! ♗xf3 17.fxe7 ♕xe7 18.♖xf3

بحثهای قبلی دربارهٔ ارزش نسبی سوارها، دراین پوزیسیون نیز که سفید به بهای وزیر ارزشمند خود ابتکار عمل قوی به‌دست آورده، مصداق دارد. دراینجا، مثلاً"

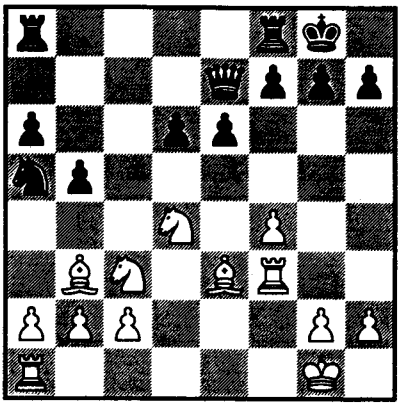


اگر **18...e5** انجام شود سفید **19.f6 gxf6 20.♘f5** را بازی می‌کند.

همین ملاحظات باعث شد در واریاسیون دیگری از **حملهٔ سوزین**، بازی سیاه مورد تردید قرار گیرد.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗c4 e6 7.o-o a6 8.♗e3 ♗e7 9.♗b3 ♘a5 10.f4 o-o 11.♕f3 b5 12.e5! ♗b7 13.exf6 ♗xf3 14.fxe7 ♕xe7 15.♖xf3

در اینجا، ابتکار عمل سفید به اندازهٔ مثال قبل قوی نیست، اما برخورداری از امکان انجام حرکاتی چون f5و... برای حمله به‌جناح شاه، موقعیت بهتری دراختیار او می‌گذارد. سه‌سوار سبک سفید بسیار فعالتر



از وزیر سیاه خواهند بود.

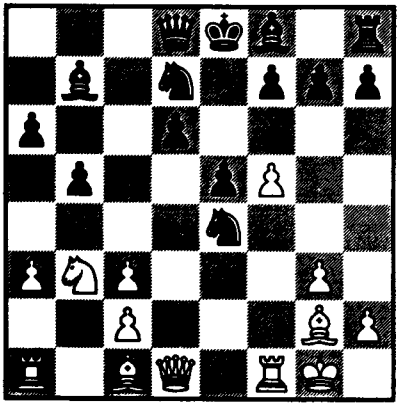
سیستم دفاعی سیاه درمقابل حملهٔ سوزین که ازطریق a6...، b5...و a5♘... صورت می‌گرفت، کنار گذاشته شده است.

ج ـ *قربانی دادن سواری ارزشمند درقبال سوار کم‌ارزشتر در مرحله گشایش*

به ندرت ممکن است در مرحلهٔ گشایش یک وزیر درقبال چند سوار سبک هم‌ارز با خود قربانی (یا تعویض) شود. غالباً احتمال قربانی دادن یک رخ دربرابر یک سوار سبک بیشتر است.

در بسیاری از واریاسیونهای دفاع سیسیلی، سیاه در خانهٔ c3 اقدام به قربانی دادن سواری ارزشمند درقبال سواری کم‌ارزشتر می‌کند. مثلاً در واریاسیون زیر

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.g3 b5 7.♗g2 ♗b7 8.a3 e6 9.o-o ♘b-d7 10.f4 ♖c8 11.f5 e5 12.♘b3? ♖xc3! 13.bxc3 ♘xe4



سیاه به بهای اندکی ضعف کمی، آرایش پیاده‌ای سفید را در مرکز و جناح وزیر خراب کرده و در عین حال ابتکار عمل را به‌دست می‌گیرد.

این نوع "قربانی دادن" قاعدتاً برای سیاه خوب است و سفید باید به دقت مراقب آن باشد.

در یکی از واریاسیونهای اصلی دفاع گرونفلد، بازی جالبی روی می‌دهد که در آن سفید برای گرفتن ابتکار عمل، سوار ارزشمندتری را درقبال سواری کم‌ارزشتر قربانی می‌دهد و امکان حمله و یک مرکز پیاده‌ای قوی به‌دست می‌آورد.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 c5 7.♗c4 ♗g7 8.♘e2 cxd4 9.cxd4 o-o 10.♗e3 ♘c6 11.o-o ♗g4

باعث حرکت بعدی سفید شدن، حائز اهمیت است. قربانی دادن سوار ارزشمندتر در قبال سوار کم‌ارزشتر، نخستین بار در بازی **سوکولسکی - تولوش** (امسک، سال ۱۹۴۴) صورت گرفت. در آنجا، سیاه بی‌درنگ چنین ادامه داد:

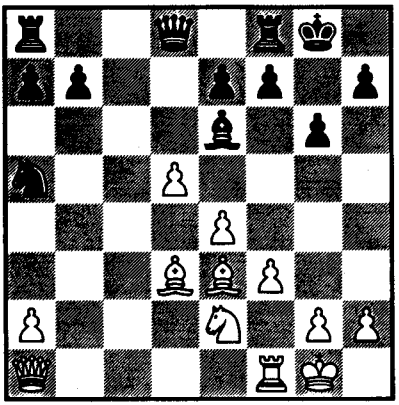
11...♘a5 12.♗d3 ♗e6 13.d5! ♗xa1 14.♕xa1 f6 15.♗h6 ♖e8 16.♘f4 ♗d7 17.e5 e6

(*17...a6* بد است زیرا به‌دنبال آن *18.e6!* *♗b5 19.♗xg6 hxg6 20.♕b1 f5 21.♕a1* انجام می‌شود و مات غیرقابل اجتناب است)

18.dxe6 ♗xe6 19.♗b5 ♗d7 20.exf6!

سفید امکان حملهٔ مقاومت‌ناپذیری به‌دست آورده است.

بعد از حرکات **12.f3 ♘a5 13.♗d3 ♗e6**، پوزیسیون بسیار حساس می‌شود. در اینجا، سفید برای جلوگیری از طرحهای فعال حریف در جناح وزیر و در مرکز *(14...♘c4 ... یا 14...♗c4)* باید حساسترین شاخه را انتخاب کند و با **14.d5! ♗xa1 15.♕xa1**، سواری ارزشمند را درقبال سواری کم‌ارزشتر قربانی دهد.



سفید به قیمت اندکی ضعف کمی، مرکز پیاده‌ای قوی و امکانات خوبی برای حمله به شاه سیاه یافته است.

در ادامهٔ نبرد تندی که برای گرفتن ابتکار عمل صورت می‌گیرد، تاکتیک‌ها نقش مهمی دارند. این پوزیسیون بسیار جالب که تنها با دقیقترین تحلیل مشخص، قابل

ارزیابی است مدتها مورد بررسی تئوریسین‌ها قرار داشته است. دراین پوزیسیون، کوچکترین خطا ممکن است سریعاً به شکست منجر شود.

بازی بانیک ـ نوتلنف (تفلیس، سال ۱۹۵۱) که مثال خوبی در این مورد است، چنین ادامه یافت:

15...f6 16.♗h6 ♖e8

(**16...♕b6+** خوب نیست، زیرا همچون بازی برونشتاین ـ بولسلاوسکی در سال ۱۹۵۰ در مسکو، به دنبال

17.♔h1 ♖f-d8 18.♖b1 ♕c5 19.♗d2!

سفید امکان حمله‌ای قوی خواهد داشت.)

17.♘f4 ♗d7

(احتمالاً *17...♗f7* قویتر است. اگر بعد از آن *18.e5 ♗xd5!* و *19.♕b1* بازی شود آنگاه *19...♗c4!* انجام خواهد شد. شامکوویچ به جای *19.♕b1*، حرکت *♖d1* را توصیه می‌کند.)

18.e5 ♖a-c8 19.♔h1?

(شامکوویچ اخیراً کشف کرده که با **19.♕e1!**، سفید امکان حمله‌ای قوی خواهد داشت مثلاً اگر **19...♘c4**، ادامه بازی چنین خواهد بود: **20.♕g3 ♘xe5 21.♘xg6!,...**)

حرکت ظاهراً مفید سفید (یعنی **19.♔h1**) درواقع ابتکار عمل ـ و بازی ـ را دراختیار سیاه می‌گذارد.

19...♘c4 20.e6 ♗a4 21.♘xg6 hxg6 22.♗xg6 ♘e5 23.♗e4 ♗c2!

سیاه حملهٔ سفید را دفع و برتری کمی خود را حفظ می‌کند.

درگشایش و در مرحله وسط بازی، معمولاً دو سوار سبک از یک رخ قویتر هستند؛ حتی اگر طرفی که رخ دارد دو پیادهٔ اضافی نیز (که ارزش آنها بیش از تفاوت ارزشی یک رخ و دو سوار است) داشته باشد. بنابراین، چنین تعویضی حتی اگر ممکن هم باشد، مطلوب نیست.

به این ترتیب، مدتهاست که مشخص شده واریاسیون مشهور زیر دردفاع فیلیدور برای سفید بد است:

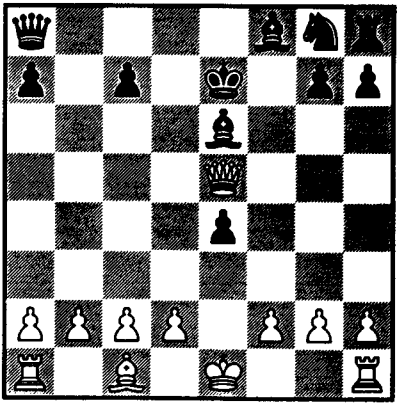
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 ♘b-d7 5.♗c4 ♗e7 6.♘g5? o-o 7.♗xf7+ ♖xf7 8.♘e6 ♕e8 9.♘xc7 ♕d8 10.♘xa8 exd4!,...

البته این نوع تعویض که معمولاً توصیه نمی‌شود، ممکن است گاهی مفید باشد؛ به این شرط که هماهنگی سوارهای حریف را برهم زند و یا ضعف‌های پوزیسیونی پایداری را موجب شود. اما در اواسط بازی

معمولاً سوارهای سبک به سادگی هماهنگ می‌شوند، بنابراین موقعیت را باید عمیقاً تحلیل کرد.

برای نمونه، واریاسیون زیر را از روی لوپز درنظر بگیرید:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 f5 4.♘c3 fxe4 5.♘xe4 d5 6.♘xe5 dxe4 7.♘xc6 bxc6!? 8.♗xc6+ ♗d7 9.♕h5+ ♔e7 10.♕e5+ ♗e6 11.♗xa8 ♕xa8



در اینجا پوزیسیونی پدید آمده که در آن نیروی کمی سفید بیشتر از آن است که برای جبران دو سوار سبک او لازم است، ضمناً شاه سیاه نیز حق قلعه رفتن را از دست داده است. تا همین اواخر گمان می‌رفت که پوزیسیون فوق برای سیاه رضایت‌بخش نیست. اما به تازگی با تحلیل مشخص و عمیق روشن شده است که سیاه شانسهای متقابل خوبی دارد، زیرا سوارهای سبک او می‌توانند بسیار فعال شوند. جالب توجه است که اکنون توصیه می‌شود سفید فوراً رخ را نگیرد بلکه به جای آن، در جهت حمله به شاه سیاه بازی کند. وکوویچ، تئوریسین یوگسلاو، به‌جای *11.♗xa8* چنین پیشنهاد می‌کند:

11.f4! ♘h6 12.♕xe4

(حرکت *12.d4?* خوب نیست زیرا همچون بازی **ایوکف - پورکا** در سال ۱۹۵۴ در بلگراد، بعد از

12...♘g4 13.♕xe4 ♘f6 14.♕e5 ♔f7 15.f5 ♗d5 16.o-o ♗e7 17.♗xa8 ♕xa8

سیاه امکان انجام بازی متقابل خوبی دارد.)

12...♖b8 13.d4 ♔f7 14.f5! ♘xf5 15.o-o ,...

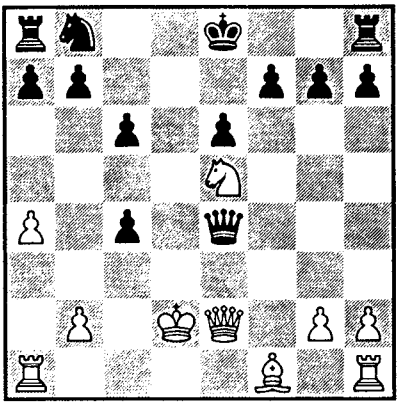
د - یک سوار درقبال چندین پیاده

در مرحلهٔ گشایش، تعویض یک سوار سبک با چند پیادهٔ تقریباً هم‌ارز با آن نیز رخ می‌دهد. در گشایش و در اواسط بازی، معمولاً یک سوار سبک اندکی قویتر از سه پیاده است. با وجود این، هر پوزیسیون ویژگی خاص خود را دارد که در تحلیل

نهایی در ارزیابی امکانات تعیین کننده است. در اینجا نیز ابتکار عمل اهمیت فراوان دارد.

پوزیسیون زیر را که در دفاع اسلاو، بعد از حرکات زیر پدید می‌آید، درنظر بگیرید:

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 dxc4 5.a4 ♗f5 6.♘e5 e6 7.f3 ♗b4 8.e4 ♗xe4 9.fxe4 ♘xe4 10.♗d2 ♕xd4 11.♘xe4 ♕xe4+ 12.♕e2 ♗xd2+ 13.♔xd2



در اینجا، سیاه درمقابل فیل سفید، چهار پیاده دارد؛ یعنی بیش از آنچه که برای جبران ارزش فیل لازم است. با این حال به لحاظ توانمندتر بودن سوارهای سفید، شانسها تقریبا" برابر (یا شاید حتی اندکی به نفع سفید) است. به‌عنوان مثال در واریاسیونی که از سوی **تولوش** توصیه شده، نیز چنین است.

13...♕d5+ 14.♔c2 ♘a6 15.♘xc4! o-o-o 16.♕e3 ♘c5 17.♕e5 f6 18.♕xd5 cxd5 19.♘d2

از سوی دیگر، در برخی از سیستمهای گشایشی، یک سوار سبک فقط درقبال یک یا دو پیاده قربانی می‌شود اما همزمان با آن، شانسهایی برای حمله به شاه حریف نیز فراهم می‌آید. در سیستمهای قدیمی‌تر و در بسیاری از سیستمهای مدرن گشایش، غالبا" خانهٔ *f7* سیاه هدف اصلی چنین حمله‌ای است.

اخیرا" گامبی جالب زیر پدید آمده است.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 b5 5.♗b3 ♘a5!? 6.♗xf7+!? ♔xf7 7.♘xe5+ ♔e7

حرکت **5...♘a5** که قبلا" بررسی شد، آغاز یک طرح عمیق و بغرنج است. سیاه با رویکردی مشخص به مسأله گشایش، می‌کوشد به‌ازای عدم گسترش خود، فیل مهم جناح شاه سفید را تعویض کند. او با انجام این کار قاعدتا" باید برای دادن قربانی در *f7*، که پس از آن بازی بسیار تند می‌شود، آماده باشد.

بازی **اسپاسکی ـ تایمانوف** (لنینگراد،

سال ۱۹۵۶) چنین ادامه یافت:

8.♕f3 ♘f6 9.♘c3 ♕e8 10.d4 ♗b7 11.♗f4 ♔d8 12.o-o-o ♗e7 13.♘g4 ♘xg4 14.♕xg4 ♕g6 15.♕xg6 hxg6 16.f3 ♘c4 17.b3 g5 18.♗g3 ♘d6 19.♖h-e1 b4 20.♘a4 ♗c6 21.♘c5 ♘b5 22.d5 ♗xc5 23.dxc6 d6

سیاه حمله حریف را دفع و ضمناً برتری کمی خود را نیز حفظ می‌کند.

قربانی دادن سوار در واریاسیون زیر از روی **لوپز** که بسیار جالب است، از سوی **برونشتاین و کنستانتینوپولسکی** پیشنهاد شده است.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.c3 f5 6.exf5 ♗xf5 7.d4 e4 8.o-o!?

مبتکرین این طرح، آن را "گشایش آینده" نامیده‌اند.

حرکات **8...exf3 9.♕xf3** منجر به بازی ترکیبی تندی می‌شوند که چندان تحلیل نشده است. ابتکار عمل سفید، سوار قربانی شده را جبران می‌کند. این موضوع در مسابقهٔ **استرین ـ گرچکین** (اولین مسابقات مکاتبه‌ای قهرمانی شوروی، سال ۱۹۴۹) مشهود است. بازی چنین ادامه یافت:

9...♘e7

(حرکت *9...♗d7* قویتر است)

10.♖e1 ♗g6 11.♗g5 d5 12.♗xc6+ bxc6 13.♘d2 h6 14.♗h4 ♗f7 15.♖e3 g5 16.♗g3 ♗g7 17.♖a-e1 o-o 18.♖xe7 ♗e6 19.♖1xe6!

و آخرین ترکیب درخشان که منجر به پیروزی می‌شود، چنین است:

19...♖xf3 20.♘xf3 ♗f6 21.♖xc7 g4 22.♘h4! ♗xh4 23.♖g6+ ♔f8 24.♗d6+ ♗e7 25.♗xe7+ ♕xe7 26.♖xe7

و سیاه، بازی را واگذار می‌کند.

III ـ انجام عملیات از جناحها و بازی در تمام صفحه هنگام گشایش

(الف) ویران کردن جناحها در گشایش

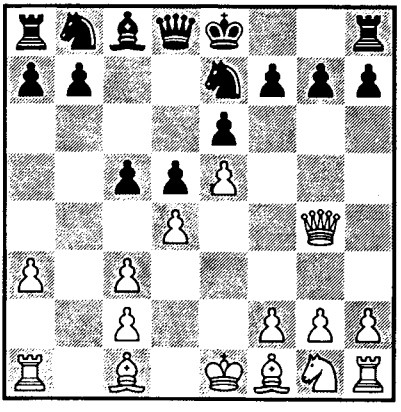
براساس اصول گشایش، عملیات فعال در جناحها فقط زمانی آغاز می‌شود که گسترش تکمیل و ساختار مرکزی مشخص شده باشد. با این حال در بسیاری از سیستمهای مدرن، قبل از تکمیل گسترش، نبردی شدید در تمام صفحه آغاز می‌شود.

غالباً" نبرد به جای مرکز، در یک جناح متمرکز می‌گردد. حملات تندوتیز تاکتیکی به یک جناح، ممکن است باعث ازبین رفتن شکل‌بندی پیاده‌ها در آن قسمت از صحنه شود. (این امر به‌خصوص در دفاعهای **فرانسوی و اسلاو** غالباً" روی می‌دهد.)

به این ترتیب، از همان شروع بازی یکی از دو حریف با استفاده از سوارها، حمله‌ای نیرومند به یک جناح را آغاز می‌کند. قویترین مقابلهٔ استراتژیک با این طرح، حملهٔ متقابل در مرکز و یا حمله به جناح مخالف (و یا گاهی ترکیبی از این دو) است.

برخی از سیستم‌های دفاع فرانسوی نمونه‌های خوبی از این مطلب هستند. یکی از آنها را بررسی می‌کنیم.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 ♘e7 7.♕g4



سفید به اتکاء برتری‌اش در فضا و برخورداری از تحرک بیشتر در جناح شاه، با استفاده از سوارها شروع به اعمال فشار در آن جناح می‌کند.

7...cxd4!

این منطقی‌ترین ادامه است. سیاه نمی‌کوشد از *g7* خود دفاع کند بلکه به‌جای آن در مرکزو جناح وزیر که امکان ضدحمله‌ای پیروزمند دارد، عملیاتی فعال را آغاز می‌کند.

8.♕xg7 ♖g8 9.♕xh7 ♕c7! 10.♘e2 ♘b-c6! 11.f4 ♗d7 12.♕d3 dxc3

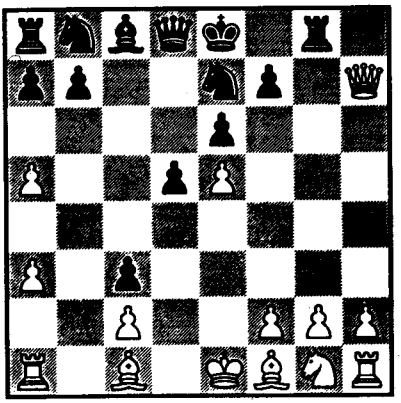
به این ترتیب، ساختار پیاده‌ای سفید در جناح وزیر درهم شکسته شده است؛ هرچند که پیاده‌های سیاه در جناح شاه نیز بطور جدی ضعیف شده‌اند. در ادامه بازی نبرد تندی برای گرفتن ابتکار عمل روی می‌دهد. در بازی **کنستانتینف ـ باگین** (ساراتوف، سال ۱۹۴۸) سفید تصمیم گرفت تا با **13.♘xc3** پیاده را بگیرد. اما بعد از ادامه زیر، مورد حمله قرار می‌گیرد:

13..a6 14.g3 ♖c8! 15.♘e2 ♘f5 16.♗h3 ♘c-e7 17.♘d4 ♘xd4 18.♕xd4 ♕xc2

احتمالاً 13.♖b1 با بازی بسیار پیچیده بهتر است.

سیستمی از دفاع فرانسوی که در زیر می‌آید و شبیه به سیستم فوق است، به‌تازگی تحلیل شده است.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗a5!? 6.b4 cxd4 7.♕g4!? ♘e7 8.bxa5 dxc3 9.♕xg7 ♖g8 10.♕xh7



نهمین بازی از مسابقهٔ اسمیسلوف - بوتوینیک در سال ۱۹۵۴ چنین ادامه یافت (اسمیسلوف سفید بود)

10...♘d7

(حرکت بهتر، *10...♘b-c6 11.f4 ♕xa5* است)

11.♘f3 ♘f8?!

این یک خطای استراتژیک است که باعث مشکلات زیادی برای سیاه می‌شود. وی به دفاع انفعالی روی می‌آورد درحالیکه باید با *11...♕c7!* درجهت بازی متقابل فوری در مرکز و جناح وزیر تلاش می‌کرد.

12.♕d3 ♕xa5 13.h4! ♗d7 14.♗g5 ♖c8 15.♘d4 ♘f5 16.♖b1!

سفید خیلی پیشتر از تکمیل گسترش خود، نبرد تاکتیکی بسیار خوبی را در تمام صفحه به‌پیش می‌برد.

16...♖c4 17.♘xf5 exf5 18.♖xb7

و سفید برتری قاطعی دارد.

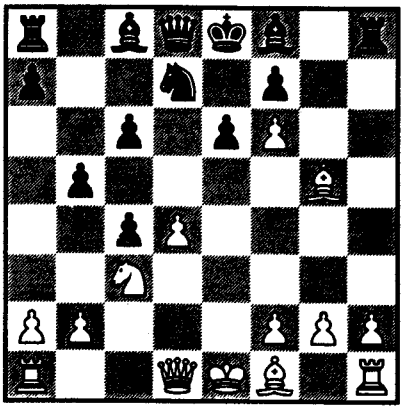
غالباً دراثر پیشروی پیاده‌ها، شکل‌بندی پیاده‌ای در یک جناح درهم می‌ریزد. این امر در بسیاری از سیستم‌های دفاع اسلاو روی می‌دهد. از این نقطه نظر، سیستمهای ابداعی روبینشتاین و بوتوینیک بسیار آموزنده‌اند.

در واریاسیون اصلی واریانت بوتوینیک که چنین آغاز می‌شود:

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 e6 5.♗g5 dxc4 6.e4 b5 7.e5 h6 8.♗h4 g5 9.♘xg5 hxg5 10.♗xg5 ♘b-d7 11.exf6

سیاه اجازه میدهد تا پیاده‌های جناح شاهش درهم فرو ریزد اما در جناح دیگر گوهٔ پیاده‌ای قدرتمندی ایجاد می‌کند.

ادامه بازی بی‌نهایت پیچیده است همانطور که مثلاً در مسابقهٔ اسمیسلوف - بوتوینیک (مسابقات قهرمانی جهان مسکو،



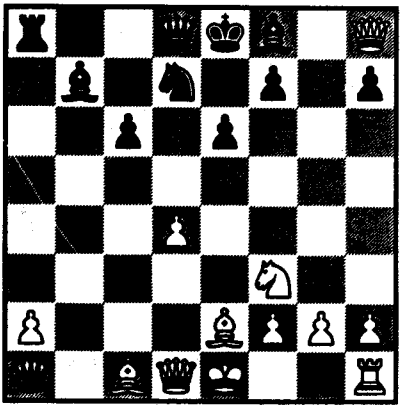
سال ۱۹۵۴) چنین بود:

11...♗b7 12.g3 ♕b6 13.♗g2 o-o-o 14.o-o ♘e5! 15.♕e2 ♕xd4 16.♗e3 ♕d3 17.♖f-d1 ♕xe2 18.♖xd8+ ♔xd8 19.♘xe2 ♘d3

و در این مرحلهٔ پایانی پیچیده، سیاه تعادل را حفظ کرد.

در سیستم روبینشتاین (دفاع مران) سیاه پیشروی مشابهی را در جناح وزیر (با *dxc4*.... و b5...) به اجرا درمی‌آورد. به یکی از واریانت‌های جالب این سیستم که بازیکنان شوروی آن را عمیقاً تحلیل کرده‌اند نگاهی می‌اندازیم.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.e3 ♘b-d7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5 8.♗e2 ♗b7



9.e4 b4 10.e5 bxc3 11.exf6 cxb2 12.fxg7 bxa1=♕ 13.gxh8=♕

درنتیجهٔ درهم فروریختن جناحها در مرحله گشایش، واریانتی تقریباً اجباری پدید می‌آید که به پوزیسیونی غیرعادی با چهار وزیر منجر می‌شود. بازی در این پوزیسیون غریب چندان تحلیل نشده است.

جالب توجه است که در مرحله وسط بازی یکی از بازیهای آلخین، پوزیسیونی مشابه پوزیسیون فوق با چندین وزیر پدید آمد (آلخین سفید بود)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗b4 5.e5 h6 6.exf6 hxg5 7.fxg7 ♖g8 8.h4 gxh4 9.♕g4! ♗e7 10.g3 c5 11.gxh4 cxd4 12.h5! dxc3 13.h6 cxb2 14.♖b1 ♕a5+ 15.♔e2 ♕xa2 16.h7 ♕xb1 17.hxg8=♕+ ♔d7 18.♕xf7 ♕xc2+ 19.♔f3 ♘c6 20.♕g4xe6+ ♔c7 21.♕f4+ ♔b6 22.♕e6-e3+ ♗c5 23.g8=♕ b1=♕

در اینجا آلخین راه ظریفی برای پیروزی یافت

24.♖h6!!

(تهدید 25.♕d8++ در کار است)

24...♕xf1 25.♕b4+ ♕b5 26.♕d8+ ♔a6 27.♕e3-a3+

و سفید می‌برد.

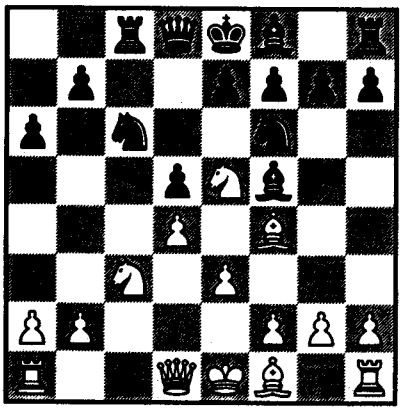
ب ـ تسخیر مرکز از جناحها

ایدهٔ به‌چنگ آوردن کنترل مرکز از طریق انجام عملیات از جناحها غالباً در ساختارهای مدرن گشایش دیده می‌شود (معمولاً پیشروی جناحی، عملیات منطقه‌ای محض پنداشته می‌شود) در این طرح، طرف فعال برای اینکه بتواند کنترل مرکز را در اختیار بگیرد نخست می‌کوشد فشار حریف بر مرکز را کاهش دهد.

این طرح در اکثر موارد با فشارهایی که پیاده‌های *f* یا *c* و یا حتی پیاده‌های *b, g* وارد می‌آورند، به اجرا درمی‌آید. در سیستم‌های مدرن گشایش غالباً با *g4* یا *b4* بر مرکز فشار وارد می‌شود.

در گشایش (قبل از تکمیل گسترش) حرکت *g4* می‌تواند بسیار قوی باشد. در بازیهای آلخین می‌توان نمونه‌های آموزنده‌ای یافت. مثلاً در بازی آلخین - اویوه (مسابقات *A.V.R.O*، آمستردام، سال ۱۹۳۸) که چنین آغاز شد:

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.cxd5 cxd5 5.♘f3 ♘c6 6.♗f4 ♗f5 7.e3 a6 8.♘e5 ♖c8



سفید به‌طور غیرمنتظره حرکت **9.g4!** را

انجام داد و طرح بدیع پیشروی در جناح شاه را با هدف تضعیف مرکز آغاز کرد.

9...♗d7 10.♗g2 e6 11.o-o h6

(طرح اصلی سفید در واریانت *11...h5 12.g5! ♘g8 13.e4!* به روشنترین وجه آشکار می‌شود: گشودن مرکز، پس از دستیابی به برتری فضایی)

12.♗g3 h5 13.♘xd7

(اگر اینجا *13.g5?* بازی می‌شد آنگاه *13...h4*)

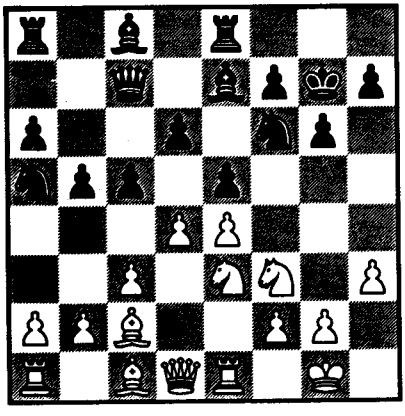
13...♘xd7 14.gxh5! ♘f6 15.♗f3

و سفید برتری مشهودی در مرکز و جناح شاه دارد.

در بسیاری از سیستمهای مدرن گشایشی نقش مهم حرکت *b4*، فشار مستقیمی است که بر مرکز وارد می‌کند.

مثلاً در همین اواخر در بسیاری از واریانت‌های دفاع چیگورین در روی لوپز، سفید با *b4* طرح جدیدی را برای ایجاد فشار فعال در مرکز مرسوم کرده است. این ایده نخستین بار در واریانت زیر دیده شد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2 g6!? 13.♘f1 ♖e8 14.♘e3 ♔g7

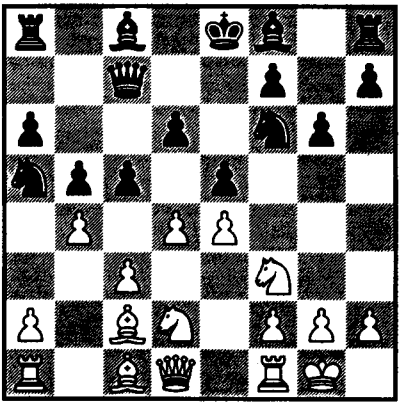


بسیج سوارها انجام شده و مرحله وسط بازی شروع می‌شود. سیاه برای دفع حملهٔ سنتی سفید در جناح شاه (*g4* و غیره) تدارک کافی دیده است. اما بابت این کار، تمپ‌های متعددی داده است. نیروهای سیاه برای بازی با مرکز بسته آرایش یافته‌اند. اگر مرکز باز شود، ممکن است اشکالاتی در پوزیسیون سیاه ظهور نماید (اشکالاتی همچون نبود هماهنگی بین سوارهای او و خانه‌های ضعیف سیاه در اطراف شاه). فشار تاکتیکی **b4** که بولسلاوسکی آن را کشف کرد، تکیه‌گاههای مرکزی سیاه را سست می‌کند و بازی را به نفع سفید باز می‌نماید.

این طرح به‌ویژه هنگامی که سفید در گسترش و یا در پوزیسیون سوارهایش

برتری داشته باشد، قوی است. اگر بازی باز شود، سوارهای سفید ممکن است بسیار فعال شوند. مثلاً شاخهٔ زیر از روی لوپز را درنظر بگیرید.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o b5 6.♗b3 d6 7.c3 ♘a5 8.♗c2 c5 9.d4 ♕c7 10.♘b-d2 g6



در اینجا قویترین طرح برای سفید حملهٔ جناحی است.

11.b4! cxb4 12.cxb4 ♘c6

(*12...♘c4* نیز ناکافی است زیرا *13.♘xc4 bxc4 14.♗a4+ ♗d7 15.♗g5!* با حملهٔ قوی سفید)

13.♗b2! ♗g7

(اگر *13...♘xb4* آنگاه *14.♗b1!*)

14.♖c1 ♗b7 15.♗b3

سفید به زور بازی را در مرکز و جناح وزیر باز کرده است و اکنون می‌تواند از برتری‌اش در گسترش بهره‌برداری کند. حملهٔ سفید به سرعت گسترش می‌یابد، مثلاً در مسابقه برونشتاین- اوانس (مسکو، سال ۱۹۵۵) بازی چنین ادامه یافت:

15...♕e7?

(**15.♕b6** کمی بهتر است نظیر بازی سوئتین - راگوزین، کیف، سال ۱۹۵۴. بعد از

16.dxe5 dxe5 17.♘xe5 ♘xe5 18.♗xe5 o-o

سیاه یک پیاده از دست می‌دهد ولی از شکست فوری جلوگیری می‌کند)

16.♖xc6! ♗xc6 17.dxe5 ♘h5

(*17...dxe5* خوب نیست زیرا *18.♘xe5* که هم به *c6* و هم به *f7* حمله می‌کند)

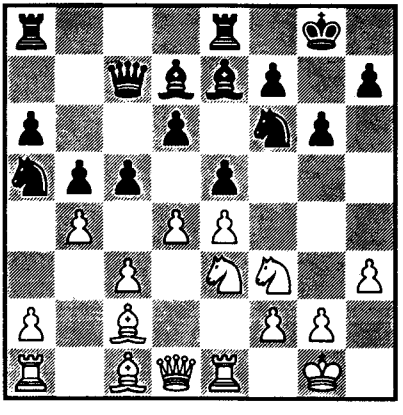
18.g4 ♘f4 19.exd6 ♕d7 20.♘e5

و سفید می‌برد

البته در دفاع چیگورین همیشه *b4* برای سفید خوب نیست. باید به یاد داشت که این حرکت به تضعیف جدی جناح وزیر سفید نیز منجر خواهد شد. اگر سیاه بازی متقابل فعالی پیدا کند، آنگاه *b4* پرمخاطره و یا حتی زیان‌بار خواهد بود. ازاینرو در سیستم

متداول زیر، ارزش *b4* مشکوک است.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d6 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2 ♗d7 13.♘f1 ♖f-e8 14.♘e3 g6 15.b4!?



بعد از

15...cxb4 16.cxb4 ♘c4! 17.♘xc4 bxc4 18.♖e3

سیاه باید **18...c3!** بازی کند (و نه **18...♗f8**، نظیر بازی تال ـ ایوکف، اپسالا، سال ۱۹۵۶ که در آن سفید جلوی پیادهٔ رونده را با *19.*♗*b2* سد کرد و برتری مشهودی به‌دست آورد) و پیادهٔ رونده *c* به وی امکاناتی برابر با حریف می‌دهد.

در بازی **کرس ـ ماتانویچ** (بلگراد، سال ۱۹۵۵) سفید به‌جای *18.*♖*e3* چنین بازی کرد:

18.♖b1

(اگر **18.♗d2 c3 19.♗h6** نظیر بازی **برونشتاین ـ گلیگوریچ**، مسکو، سال ۱۹۵۶، سیاه می‌تواند **19...♗f8 20.♗g5 ♗g7** کند و بازی متقابلی داشته باشد)

با این حال بعد از

18...♖a-b8 19.♗d2 c3 20.♗h6 a5!

سیاه بازی خوبی داشت.

در این مورد، وقتی سفید نمی‌تواند بازی را به نفع خویش باز کند، شاید بهتر باشد که به‌جای *15.b4* به عملیات فعال در جناح شاه با **15.dxe5 dxe5 16.♘h2** و غیره روی آورد (به بازی **بولسلاوسکی ـ تال** صفحه ۱۱۱ نگاه کنید)

بالاخره اینکه در بسیاری از واریاسیونهای **دفاع چیگورین**، اصلاً زمینه‌ای برای انجام *b4* وجود ندارد. مثلاً بعد از

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7

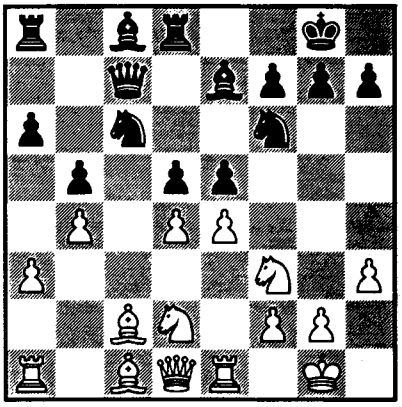
6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2 ♖d8

عاقلانه نیست که سفید **13.b4** بازی کند زیرا بعد از

13...cxb4 14.cxb4 ♘c6 15.a3 d5!

با ضد حملهٔ بسیار قوی سیاه روبرو می‌شود.

در بسیاری موارد، *b5*... سیاه به کسب پوزیسیونی مطلوب در مرکز، نیز کمک



می‌کند. از اینرو در یکی از واریاسیونهای **دفاع پیرک** بعد از

1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 g6 4.f4 ♗g7 5.♘f3 c5 6.d5 o-o 7.♗e2?

(حرکت صحیح *7.a4!* است). فعالترین ادامهٔ سیاه *7...b5!* است. سیاه که لحظهٔ مناسبی را انتخاب کرده با این پیشروی تاکتیکی در جناح وزیر، مرکز سفید را بطور جدی تضعیف می‌کند، هردو ادامهٔ **8.♗xb5** و **8.♘xb5** به سیاه امکان می‌دهد تا مرکز سفید را با **8...♘xe4!** درهم بریزد. در صورت **8.♘d2** جواب سیاه **8...b4** است که کنترل سفید بر مرکز را تضعیف کرده، امکان عملیات فعال در جناح وزیر را فراهم می‌کند.

ایدهٔ اعمال فشار از جناح به مرکز مهم و امیدوارکننده است. بنابراین کاملاً امکان دارد که گشایش **1.b4!?** که در سالهای اخیر توسط سوکولسکی به‌طور عمیق تحلیل شده است، آینده‌ای داشته باشد.

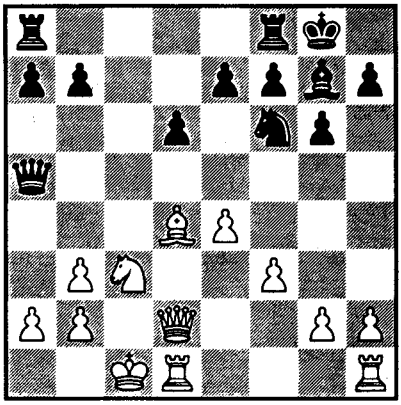
پ ـ *قلعه رفتن در جناحهای مخالف*

قلعه رفتن در جناحهای مخالف هنگام گشایش، منجر به نبرد ترکیبی شدیدی می‌شود. سفید با داشتن برتری حرکت نخست، امکان قلعه‌گیری بزرگ را بیشتر دراختیار دارد. در سیستم‌های گشایشی که در جناح‌های مخالف قلعه‌گیری انجام می‌شود، در اکثر مواقع سفید قلعهٔ بزرگ و سیاه قلعهٔ کوچک می‌رود. مثلاً این موضوع در دفاعهای **سیسیلی، کاروکان و هندی شاه** روی می‌دهد. غالباً طرحهای بعدی دو طرف با طرحهای حمله به شاه حریف

ارتباطی کمابیش تنگاتنگ دارند.

سیستم **دفاع سیسیلی** زیر را می‌توان به‌عنوان یک نمونه درنظر گرفت.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♗e3 ♗g7 7.f3 o-o 8.♕d2 ♘c6 9.o-o-o ♘xd4 10.♗xd4 ♕a5 11.♗c4! ♗e6 12.♗b3! ♗xb3 13.cxb3



بعد از تعویض فیلها در خانهٔ *b3*، سیاه یک پیادهٔ اضافی در مرکز دارد که ظاهراً به او برتری پوزیسیونی می‌دهد اما در این پوزیسیون که قلعه‌گیری در جناحهای مخالف صورت گرفته، عامل مهمتر، محل استقرار شاههای دو حریف است.

سفید پوزیسیون شاه خویش را تقویت کرده است و درصورت حمله به پوزیسیون تضعیف شدهٔ حریف، عاقبت خوبی پیش رو دارد. تجربه و تحقیق نشان داده است که بخت سفید بیشتر است. طبعاً طرح اصلی سیاه، بازی متقابل فعال در مرکز است. اما سفید نیز با بهره‌برداری از برتری فضایی خود، به اندازهٔ کافی این امکان را دارد که با سوارها بر مرکز فشار آورد و به این ترتیب تهدیدهای سیاه را بی‌اثر کند. واریانت اصلی این شاخه را بررسی می‌کنیم.

13...♖f-d8 14.♔b1 ♖d7 15.g4 ♖a-d8 16.♕e2!

در بازی معروف **بولسلاوسکی - ایلیوتسکی** (مسکو، سال ۱۹۴۵) که برای نخستین بار این پوزیسیون ظاهر گردید، سفید حرکت نه‌چندان دقیق **16.g5** را انجام داد و بعد از **16...♘h5** در پیشروی دچار مشکلات بسیار بزرگتری شد. بعدها بولسلاوسکی حرکت **16.♕e2** را توصیه کرد. که هم مانع حرکت *e5*... و *d5*... سیاه می‌شود و هم امکان پیشرفت قاطع *h2-h4-h5* را فراهم می‌کند.

16...♗h8

(ادامهٔ *16...e5 17.♗e3 d5* و پس از آن، *18.g5* منجر به از دست دادن یک پیاده می‌شود. اما در این حال سیاه این پیشروی مرکزی را مورد تهدید قرار می‌دهد.)

17.h4 e5

(وقتی حملهٔ سفید به جناح شاه بسیار سریع باشد، سیاه نمی‌تواند کندتر بازی کند)

18.♗e3 d5 19.♗g5! dxe4 20.fxe4

و سفید خانهٔ *d5* را کنترل می‌کند و دارای برتری است.

در پوزیسیون حساسی که در دیاگرام نشان داده شد، طرح دیگر سیاه، تلاش درجهت حمله به جناح وزیر است. تجربه نشان داده است که در این مورد هم بخت سفید بیشتر است.

مثلاً بازی سوئتین ـ لیسیتسین (ریگا، سال ۱۹۵۴) از دیاگرام صفحه قبل چنین ادامه یافت

13...♖f-c8 14.♔b1 h5

(سیاه سعی می‌کند مانع یورش پیادهای سفید گردد اما این کار بیهوده است)

15.h3 ♖c6 16.g4 ♖a-c8 17.♖h-g1 ♘e8 18.♗xg7 ♘xg7 19.f4 e6 20.f5

(حملهٔ سیاه محکوم به شکست است و یورش پیاده‌ای سفید قوت می‌یابد)

20...♕e5 21.gxh5 exf5 22.hxg6 fxg6 23.♖xg6 d5 24.♖xc6 bxc6 25.exd5 cxd5 26.♘xd5

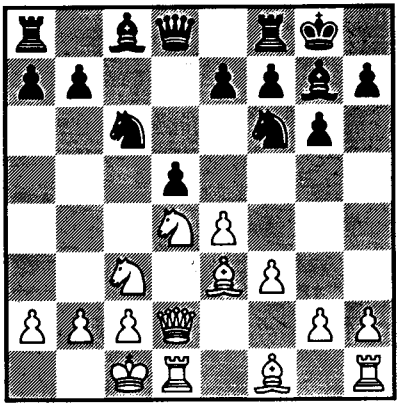
و سفید به‌زودی می‌برد.

دراین واریاسیون گاهی سفید می‌تواند در پاسخ به حملهٔ جناح وزیر سیاه، عملیات فعالی را در مرکز سازمان بخشد. مثلاً در بازی آرونین ـ لیسیتسین (ریگا، سال ۱۹۵۴)، سیاه به‌جای *12...♗xb3* چنین بازی کرد **12...♖f-c8** و بعد از **13.♔b1 ♖a-b8** سفید پیشروی غیرمنتظره و جالبی در مرکز کرد.

14.♖h-e1 ♗xb3 15.axb3! b5 16.e5 dxe5 17.♖xe5 e6 18.♕e2 ♖e8 19.♖xb5 ♖xb5 20.♘xb5

و سفید برتری قابل ملاحظه‌ای کسب کرد.

اخیراً در پاسخ به **9.o-o-o**، سیاه به قصد آن که با قربانی دادن پیاده به سرعت خطوط حمله به جناح وزیر را بگشاید ادامهٔ تند **9...d5!?** را برمی‌گزیند. این امر منجر به



پیچیدگیهای جالبی می‌شود که در بسیاری از واریاسیونها، شاه سفید را در معرض خطر جدی قرار می‌دهد.

اگر قربانی با ادامه زیر پذیرفته شود:

10.exd5 ♘xd5 11.♘xc6 bxc6 12.♘xd5 cxd5 13.♕xd5

آنگاه **13...♕c7!** سیاه را قادر می‌سازد تا حملهٔ بسیار خطرناکی را علیه شاه سفید طراحی نماید.

مثلاً" بازی **بیوشف - بیلین** (لنینگراد، سال ۱۹۵۵) چنین ادامه یافت.

14.♕c5

(اگر در اینجا **14.♕xa8** بازی شود، ادامهٔ محتمل می‌تواند چنین باشد:

14...♗f5 15.♕xf8+ ♔xf8 16.♖d2 h5 17.♗e2 ♕b8! 18.b3 ♗c3 19.♖d5 ♗e6 20.♖d3 ♕b4! 21.♔b1 ♗f5 22.♖d8+ ♔g7 23.♖h-d1 ♗f6

سیاه امکان حمله‌ای غیرقابل مقاومت دارد؛ همانند مسابقهٔ **استولیار - بیلین** لنینگراد، سال ۱۹۵۵)

14...♕b7 15.c3?

حرکت *15.♕a3!* که بهترین پاسخ سفید است، بعد از چنین ادامه‌ای *15...♗f5 16.♗a6♕c7 17.♕c5 ♕b6* (که آورباخ آن را پیشنهاد کرده) به یک بازی تقریباً" برابر منجر می‌شود. در این زمان سیاه امکان حملهٔ خردکننده‌ای را به‌دست می‌آورد.

15...♗f5! 16.♕b5 ♕c7 17.♕c4 ♕e5 18.♗d2 ♖f-d8 19.f4 ♕a5 20.♗e2 ♖a-c8 21.♕a6 ♗xc3!

و سیاه می‌برد.

سفید احتمالاً" نهایت تلاش خود را می‌کند تا پیادهٔ قربانی را نپذیرد و با این ادامه

10.exd5 ♘xd5 11.♘xc6 bxc6 12.♗d4

می‌کوشد حملهٔ جناح وزیر سیاه را خنثی کند.

اگر سیاه بخواهد بازی متقابل خود را حفظ کند، باید بسیار فعالانه بازی کند مثلاً"

12...e5 13.♗c5 ♗e6!

سیاه آمادهٔ دادن تفاوت است. پذیرش این تفاوت *(14.♗xf8♕xf8)* به او امکان می‌دهد حریف را مورد تهدیدی مقاومت ناپذیر قرار دهد.

در مسابقهٔ **تریفونویچ - آورباخ** (بلگراد، سال ۱۹۵۶) بازی جالب بود. سفید چنین ادامه داد:

14.♗c4

(احتمالاً" *14.♘e4* قویتر است)

14...♘xc3 15.♕xc3 ♕g5+ 16.♗e3 ♕xg2 17.♗xe6 fxe6 18.♕xc6 ♖a-c8 19.♕e4 ♖xf3 20.♖h-f1 ♖f2 21.♕xg2 ♖cxc2 22.♔b1 ♖xb2+

و با کیش دائم به تساوی می‌رسند.

مثالهای فوق نشان می‌دهد که ارزیابی پوزیسیونهایی که در آنها دو طرف در مرحلهٔ گشایش در جناحهای مخالف قلعه می‌روند، تاحد زیادی بستگی به امکان تدارک حمله به شاه حریف دارد.

البته طرحهای گوناگون و متعددی در گشایش وجود دارد و حتی با قلعه رفتن در جناح مخالف، طرحهای دیگری ممکن است ترجیح داده شود مثل بازی در مرکز، تعویض و غیره. با این حال، باید ابتدا مواردی را بررسی کنیم که در آنها طرح استراتژیک اصلی هنگام قلعه رفتن در جناح مخالف، حمله به شاه دشمن است. قبل از تحلیل دقیق‌تر این پرسش، چند نکتهٔ کلی را مطرح می‌سازیم.

در حمله به شاهی که به قلعه رفته است، اهداف عام زیر را باید مدنظر داشت:

(۱) عملیات تهاجمی باید با اقدامهای تدافعی ضروری ترکیب شود تا امنیت شاه خودی تضمین گردد؛

(۲) باید حریف را وادار کرد که به دفاع انفعالی متوسل شود. در این پوزیسیونها ابتکار عمل اهمیت تعیین کننده‌ای دارد. دراین حالت بازی اغلب اجباری است، بخصوص وقتی که هردو طرف اقدام به یورش پیاده‌ای می‌کنند که منجر به گشودن خطوط جناحین می‌شود. این عملیات نیاز به محاسبهٔ عمیق امکانات متنوع دارد.

مهمترین عوامل شکل‌گیری حملهٔ سریع به جناح شاه عبارتند از:

(۱) ضعف در پوزیسیون قلعه حریف

(۲) خطوط باز در جناح شاه

(۳) امکان سازمان دادن یورش پیاده‌ای به پوزیسیون قلعه حریف

(۴) تحرک سوارها، توانایی انتقال سریع آنها به نقاط مهم

یورش پیاده‌ای فقط با این شرط آخر می‌تواند موفق از کار درآید زیرا یک یورش پیاده‌ای فقط وقتی ثمربخش است که مورد حمایت سوارها باشد. آزادی مانورسوارها در حرکات اولیه گشایش تعیین می‌شود که معمولاً معطوف به مرکز است. بنابراین، *ساختار پیاده‌ای مرکزی* که در مرحله گشایش شکل می‌گیرد، نقش مهمی دارد.

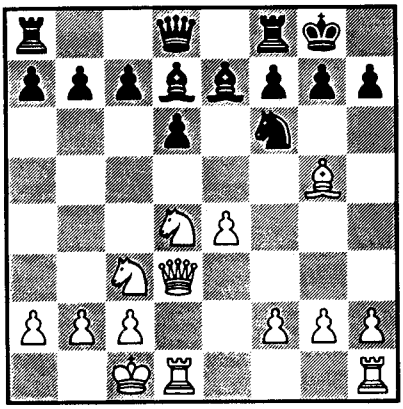
ساختار پیاده‌ای مرکزی ممکن است بسته یا باز باشد. هردو حالت در اینجا بررسی می‌شود.

۱) قلعه رفتن درجناح مخالف هنگامی

که *ساختار پیاده‌ای مرکزی باز باشد*، در بسیاری از سیستمهای گوناگون **روی لوپز، گامبی وزیر و دفاعهای فرانسوی، کاروکان، سیسیلی و هندی‌شاه** روی می‌دهد. برتری معمولاً به طرفی تعلق دارد که مرحلهٔ گشایش را با کسب کنترل بیشتر بر روی مرکز، پشت سر بگذارد. این امر، پایداری ابتکار عمل را تضمین می‌کند. (البته به شرطی که حریف امکان خاصی برای جبران نداشته باشد).

به این ترتیب به‌ـد از

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6 4.d4 ♗d7 5.♘c3 ♘f6 6.♗xc6 ♗xc6 7.♕d3! exd4 8.♘xd4 ♗d7 9.♗g5 ♗e7 10.o-o-o o-o



برتری سفید در مرکز، وی را قادر می‌سازد تا در جناح شاه شروع به پیشروی کند. از سوی دیگر سیاه با پوزیسیون فشرده‌اش نمی‌تواند به سادگی حملهٔ متقابلی را در جناح وزیر ترتیب دهد. احتمالاً قویترین طرح سفید در این سیستم گشایشی، قلعه بزرگ رفتن است.

به‌عنوان مثال، این موضوع در بازی **اشپیلمان ـ ماروتسی** (سال ۱۹۲۰) تأیید گردید که در آن بعد از

11.f4 ♘e8 12.♗xe7 ♕xe7 13.♘d5 ♕d8 14.g4!

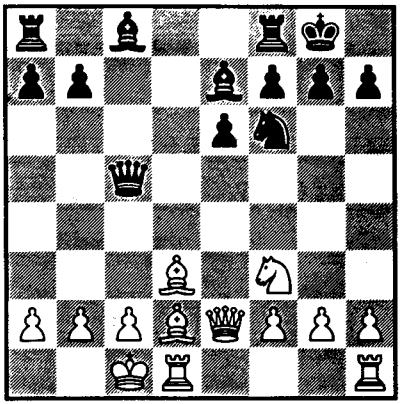
سفید برتری آشکاری به‌دست آورده است.

در بسیاری از خطوط **واریانت روبینشتاین** از **دفاع فرانسوی** نیز چنین طرحی دیده می‌شود مثلاً

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♘f3 ♗e7 6.♗d3 ♘g-f6 7.♕e2 ♘xe4 8.♗xe4 ♘f6?

(*8...c5 9.dxc5 ♘xc5*) قویتراست. حرکت انفعالی بعدی، طرح قلعه بزرگ رفتن سفید را جلو می‌اندازد)

9.♗d3 c5 10.dxc5 ♕a5+ 12.♗d2 ♕xc5 12.o-o-o o-o



در بازی کرس- پتروف (ریگا، سال ۱۹۳۹) سفید با بهره‌برداری از امکان تحرک بیشتر خود، حملهٔ درخشانی را از این پوزیسیون آغاز می‌کند. بازی چنین جریان یافت.

13.♘e5 b6 14.g4 ♗b7 15.g5! ♘d5

(ادامهٔ بازی به شکل *15...♗xh1 16.gxf6 ♗xf6 17.♘d7 ♕c6 18.♘xf6+ gxf6 19.♕g4+ ♔h8 20.♗c3 e5 21.♕f5!* برای سیاه بد است.)

16.♖h-g1 ♕c7 17.♖g4 g6

(خطر *18.♗xh7+* در کار بود.)

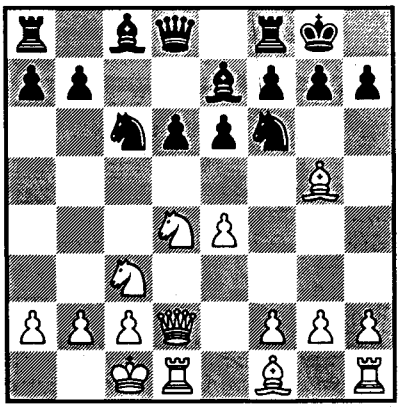
18.♖h4 ♗d6 19.♘g4 ♖f-c8 20.♔b1 b5 21.♖g1 ♗e7 22.♘h6+ ♔f8 23.♘xf7!

و پوزیسیون سیاه، ناامید کننده است.

در شرایطی که بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه رفته‌اند، غنی‌ترین و تندترین بازیها هنگامی رخ می‌دهد که ساختمان پیاده‌ای مرکزی *سیال* است؛ یعنی زمانی که هیچیک از دو طرف برتری آشکاری ندارند. این موضوع در بسیاری از سیستم‌های **دفاع سیسیلی** روی می‌دهد.

مثلاً در واریانت اصلی **حملهٔ ریختر**، وضعیت مرکز قابل توجه است:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 e6 7.♕d2 ♗e7 8.o-o-o o-o



سفید دارای برتری در فضا است و درنتیجه، آزادی فعالیت سوارهای او بیشتر است اما پیاده‌های سیاه در *d6* و *e6* کنترل سختی بر خانه‌های مهم مرکزی دارند.

ممکن است بعداً یکی از این پیاده‌ها با گرفتن فضا و عقب راندن سوارهای مرکزی، شروع به پیشروی کند. دیگر عوامل مهم در پوزیسیون سیاه که عملیات فعال را در جناح وزیر آسان می‌کند، ستون نیمه‌باز *c* و قطر *d8-a5* است.

سوارهای سیاه *امکانات کافی برای بازی فعال* نیز دارند. این امر ادامهٔ بازی را بسیار تندوتیز می‌کند. نبرد برای گرفتن ابتکار عمل بسیار شدید است. از آنجایی که سفید در طرحهای حمله، اندکی بیش از سیاه امکان انتخاب دارد، سیاه باید با تدبیر فراوان درصدد یک ضدحملهٔ فعال باشد. او باید به هرقیمت، از روی آوردن به دفاع صرفاً انفعالی بپرهیزد.

ادامه زیر، منجر به بازی جالبی می‌شود:

9.♘b3 ♕b6 10.f3 ♖d8 11.♗e3 ♕c7 12.♕f2!

سفید در طول قطر *g1-a7* اعمال فشار کرده و جلوی یورش پیاده‌ای سیاه با *a6*... و *b5*... را می‌گیرد و در همان حال آمادهٔ پیشروی در جناح شاه می‌شود. اگر سیاه به دفاع انفعالی روی آورد، از لحاظ پوزیسیونی بازی را می‌بازد.

مثلاً در بازی **آرخانگلسکی - بیوشین** (مسکو، سال ۱۹۵۵) که چنین ادامه یافت، همین اتفاق رخ داد. **12...b6?** (حرکتی بسیار منفعلانه که به سفید اجازه می‌دهد بدون مانع در جناح شاه پیشروی کند)

13.g4 ♗b7 14.g5 ♘d7 15.h4 ♘c5 16.h5 ♘e5 17.♗e2 ♖a-c8 18.♘xc5 dxc5 19.♖d-g1 ♘c6

سیاه لجوجانه دفاع می‌کند اما نمی‌تواند بازیی را که ازلحاظ استراتژیکی ازدست رفته، حفظ کند.

20.f4 ♘d4 21.g6 ♘xe2+ 22.♕xe2 ♗f8 23.gxh7+ ♔xh7 24.♖h3 f5 25.♕g2 ♕f7 26.♕g6+ ♔g8 27.h6 ♕xg6 28.♖xg6 ♖e8 29.♖h-g3 ♖c7 30.♘b5 ♖d7 31.hxg7!

و سفید برتری کمی تعیین کننده‌ای کسب می‌کند.

طرح صحیح برای سیاه این است که درصدد ضدحمله‌ای به جناح وزیر باشد. این هدف به بهترین شکلی با حرکت **12...♘d7!** دنبال می‌شود و اگر **13.g4** آنگاه **13...a6** و **14...b5** در بازی لین-

تایمانوف (لنینگراد، سال ۱۹۵۵)، سفید در پاسخ به **12...♘d7** چنین بازی کرد: **13.♘b5**. اما بعد از

13...♕b8 14.g4 a6 15.♘5-d4 ♕c7 16.h4 ♘c-e5 17.g5 b5 18.h5 ♘f8 19.f4

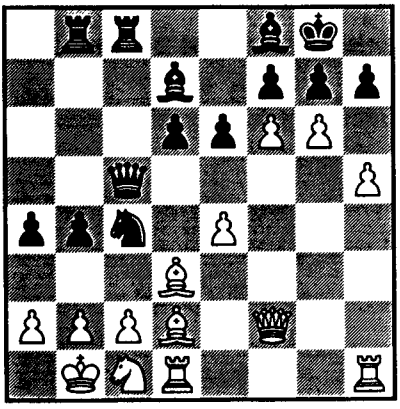
(حرکت بهتر *19.♖g1* بود)

19...♘g4 20.♕g3 ♘xe3 21.♕xe3 e5 22.♘f3 ♗g4

سیاه ابتکار عمل داشت.

بازی **نجمدینوف - تایمانوف** (باکو، سال ۱۹۵۱) مثال زیبایی است از بازیهایی که در آن هردوطرف اقدام به یورش پیاده‌ای به قلعهٔ شاه حریف می‌نمایند. این بازی، از پوزیسیون دیاگرام صفحه قبل، به این شکل ادامه می‌یابد:

9.♘b3 ♕b6 10.♗e3 ♕c7 11.f3 a6 12.g4 b5 13.g5 ♘d7 14.f4 ♘b6 15.♕f2 ♖b8 16.h4 ♘a4! 17.♗d2 ♘xc3 18.♗xc3 b4 19.♗d2 a5 20.♔b1 a4 21.♘c1 ♗d7 22.♗d3 ♖f-c8 23.h5 ♘a5 24.f5 ♘c4 25.f6 ♗f8 26.g6 ♕c5!



27.gxh7+?

لحظه‌ای حساس است. حرکت صحیح *27.♕g2!* بود. سفید پس از نپذیرفتن تعویض وزیرها امکانات بسیار بهتری برای حمله دارد. مثلا"

27...a3 28.gxh7♔h8

(اگر *28...♔xh7* آنگاه *29.e5+♔g8*

30.♕e4!)

29.♗xc4♕xc4

(اگر *29...♕d4* آنگاه *30.♗c3!*)

30.♗h6

و سفید امکان حملهٔ غیرقابل مقاومتی دارد. اما اکنون ابتکار عمل که در اینجا سرنوشت بازی را تعیین می‌کند به‌دست سیاه افتاده است.

27...♔h8 28.♕xc5 ♖xc5 22.♗f4 gxf6 30.♘e2 ♘e5

31.♗e3 ♖5-c8 32.♖h-g1 ♔xh7 33.h6 b3! 34.cxb3 axb3 35.a3 ♘xd3 36.♖xd3 ♗b5 37.♖d2 ♖c7

و سیاه می‌برد.

در این سیستم، حمله به پوزیسیون قلعه حریف غالباً" با قربانی دادن پیاده یا سوار در مراحل اولیه بازی همراه است. هدف از این قربانی‌ها، معمولاً" گشودن ستونها یا قطرهایی برای حمله است.

بنابراین در واریاسیون زیر (از دیاگرام صفحهٔ ۲۲۷)

9.f4 ♘xd4 10.♕xd4 ♕a5 11.♕d2 h6

ادامهٔ بسیار فعال برای سفید، حرکت **12.h4!** است؛ یعنی قربانی دادن یک سوار برای گشودن خطوط حمله به جناح شاه. همانطور که در بازی آورباخ - فریدشتاین (مسکو، سال ۱۹۵۱) دیده شد، پذیرش قربانی از سوی سیاه موجب آن می‌شود که بعد از ادامه زیر

12...hxg5 13.hxg5 ♘xe4 14.♘xe4 ♕xd2 15.♖xd2

و به دنبال آن **g4**، **♖d-h2** سفید امکان حملهٔ خطرناکی داشته باشد.

به جای **12...hxg5** حرکت صحیح **12...b5** است که در جهت ضدحمله به جناح وزیر می‌باشد؛ نظیر بازی **زاگورفسکی- ایلیسوتسکی** (تفلیس، سال ۱۹۵۱) که چنین ادامه یافت

13.♗xb5 ♖b8 14.a4 ♗a6 15.♔b1 ♗xb5 16.axb5 hxg5 17.hxg5 ♘xe4 18.♘xe4 ♕xb5 19.c4 ♕xc4 20.♕c2 ♖xb2+!

پیچیدگیهای جالب این پوزیسیون باعث شد بازی به تساوی بیانجامد.

در بسیاری از دیگر واریاسیونهای این سیستم، شبیه همین قربانی دادن سوار را می‌توان یافت. مثلاً"، همانند بازی **سوکولسکی- لیوشین** (کیف، سال ۱۹۵۴):

9.f4 h6 10.h4 ♘xd4 11.♕xd4 hxg5 12.hxg5 ♘g4

بعد از **13.e5 ♗xg5** (ادامهٔ قویتر *13...♕b6! 14.♕d3 ♕e3+ 15.♕xe3 ♘xe3 16.♖d3!*، همراه با بازی بسیار تند بود)

14.fxg5 ♕xg5+ 15.♔b1 dxe5 16.♕d6 ♘h6 17.♗b5

سفید امکان حمله‌ای قوی به‌دست آورد.

اگر ساختار مرکزی تثبیت نشده باشد، هردو بازیکن باید مراقب عملیات محتمل در مرکز باشند. غالباً" عملیات در جناح با بازی در مرکز پیوند دارد حتی گاهی ممکن است بازی کاملاً" به مرکز کشیده شود.

بنابراین، در واریاسیون سیسیلی که در بالا ذکر شد، یعنی در

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 e6 7.♕d2 ♗e7 8.o-o-o o-o 9.f4

بعد از **...9.♘xd4 10.♕xd4 ♕a5**، طرح خوب چنین است:

11.e5! dxe5 12.♕xe5

که اجبارا" بازی را به مرحلهٔ پایانی پیچیده‌ای می‌کشاند. **...12.♕xe5**

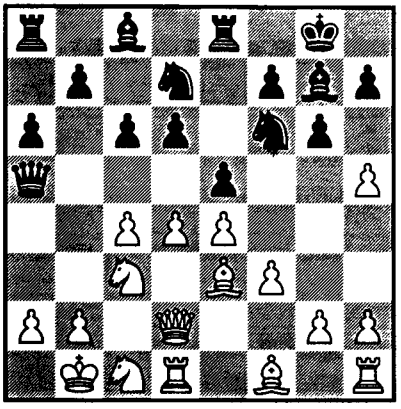
(اگر *...12.♕b6* آنگاه *13.♘a4!*)

13.fxe5 ♘d5 14.♗xe7 ♘xe7

به‌خاطر فشار قوی سفید در ستون *d*، گسترش جناح وزیر برای سیاه آسان نیست. نوع بازی کاملا" تغییر کرده است. این یکبار دیگر نشان می‌دهد که در مرحلهٔ گشایش امکانات بسیار متنوعی یافت می‌شود.

مثال دیگر را می‌توان در واریانت زیر از **دفاع هندی‌شاه** یافت:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♗e3 e5 7.♘g-e2 c6 8.♕d2 ♘b-d7 9.o-o-o a6 10.♔b1 ♕a5 11.♘c1 ♖e8



بدون شک در این پوزیسیون فعالترین طرح برای سفید، بازی در مرکز است که بازی متقابل سیاه در جناح وزیر را به نحو احسن بی‌اثر می‌کند. بازی **گلر-بولسلاوسکی** (مسکو، سال ۱۹۵۲) چنین ادامه یافت.

12.♘b3 ♕c7 13.dxe5! dxe5 14.c5 ♘f8 15.♕d6 ♘e6 16.♗c4! ♗f8 17.♕xc7 ♘xc7 18.♘a5 ♖b8 19.♘a4!

و سفید به مرحلهٔ پایانی مطلوبی انتقال یافته، برتری قاطعی به‌دست می‌آورد.

نظیر این طرح را می‌توان با موفقیت در ساختارهای گشایشی مشابه کار گرفت.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♗e3 e5

7.♘g-e2 c6 8.♕b3 ♘b-d7 9.o-o-o ♕a5? 10.♔b1 ♖b8 11.dxe5 dxe5 12.♕a4 ♕xa4 13.♘xa4

بازی کورچنوی- کوتوف (ایروان، سال ۱۹۵۴) چنین ادامه یافت.

13...♖e8 14.♘c1 ♘f8 15.♘b3 ♘6-d7 16.♗e2 ♗f6 17.♖d2 ♔g7 18.♖h-d1 h6 19.♘a-c5 ♘xc5 20.♗xc5 ♖a8 21.♗f2 ♗g5 22.♖c2 ♗e6 23.♘a5!

و سفید در مرکز و جناح وزیر برتری مشهودی دارد.

این مثالها نشان می‌دهد در شرایطی که بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه رفته‌اند، گاهی بهتر است پیشروی‌های کلیشه‌ای جناحی کنار گذاشته شده و بازی در مرکز دنبال شود.

در بازی میکناس - راگوزین (مسکو، سال ۱۹۵۵) سیاه بسیار هوشمندانه‌تر بازی کرد یعنی به جای 9...♕a5? حرکت 9...♕e7! را انجام داد. بازی چنین ادامه یافت.

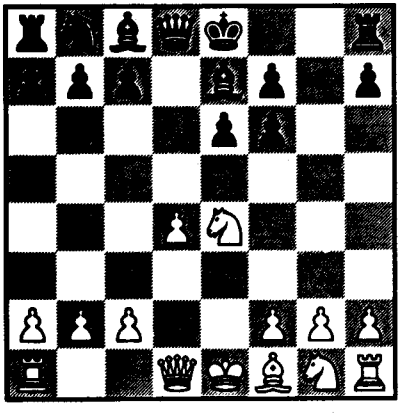
10.♕a3? ♘b6 11.b3 exd4!

12.♘xd4 c5 13.♘d-e2 ♗e6!

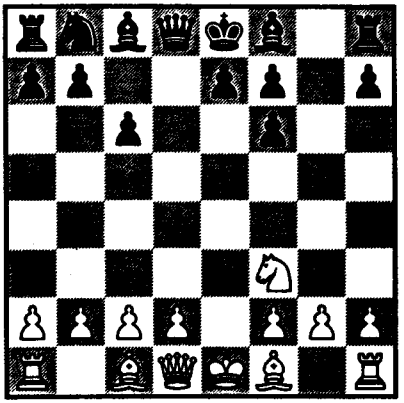
و بعداً a7-a5-a4... بازی می‌شود. پس از ایجاد پوزیسیون مطلوب در مرکز بود که سیاه یورش پیاده‌ای خود را به جناح وزیر آغاز کرد.

بازی در کل صفحه (در شرایطی که بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه رفته‌اند) به برجسته‌ترین شکل در دو واریانت تند وتیز و همانند از دفاعهای فرانسوی و کاروکان دیده می‌شود.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 dxe4 5.♘xe4 ♗e7 6.♗xf6 gxf6



1.e4 c6 2.♘c3 d5 3.♘f3 dxe4 4.♘xe4 ♘f6 5.♘xf6+ gxf6



اگر سفید قلعه کوچک و سیاه قلعه بزرگ برود، بازی در این دو واریانت و واریانت‌های مشابه به شکل خاصی تند می‌شود. در این صورت سیاه تلاش می‌کند از ستون باز *g* خود برای عملیات فعال در جناح شاه بهره گیرد. درحالیکه سفید می‌کوشد حمله‌ای به جناح مخالف را سازمان دهد. با این حال باید به‌خاطر داشت که با توجه به تنش موجود در مرکز، یک ضدحمله غیرمنتظره ممکن است اوضاع را کاملاً عوض کند. در مسابقهٔ زوراخف-ایلیوتسکی (کیلودسک، سال ۱۹۵۶) بازی از دیاگرام ماقبل آخری چنین ادامه یافت:

7.♘f3 b6 8.♗c4 ♗b7 9.♕e2 c6 10.o-o ♘b-d7 11.♗a6 ♗xa6 12.♕xa6 ♕c7 13.♕e2 ♘f8 14.c4 o-o-o

با قلعه رفتن درجناحهای مخالف، پوزیسیون تندی ایجاد شده است.

احتمالاً قویترین حرکت سفید **15.a4** است که هدف از آن باز کردن سریع خطوط در جناح وزیر است. اما سفید طرح متفاوتی را که برپایهٔ یورش به مرکز قرار داشت برگزید. سفید به‌خاطر بازی کلیشه‌ای حریف به سرعت به موفقیت رسید.

15.♘c3 ♘g6 16.♖f-d1 f5?

(حرکت قویتر *h5* بود. سیاه با رهاکردن مرکز، فقط به حریف کمک می‌کند)

17.d5 ♗f6 18.♘d4! ♘f4?

(ادامهٔ *18...♗xd4 19.♖xd4 e5* نسبتاً بهتر بود)

19.♕f3 ♗xd4 20.♖xd4 e5 21.♖xf4! exf4 22.dxc6

سفید با قربانی دادن سوار ارزشمند درقبال سوار کم‌ارزشتر، برتری مشهودی در مرکز و جناح وزیر کسب کرد که تعیین‌کنندهٔ نتیجهٔ بازی بود.

در مسابقه سوکولسکی-کنستانتینو پولسکی (مسکو، سال ۱۹۵۰) بازی از دیاگرام آخری چنین ادامه یافت.

6.♗c4 ♖g8 7.d4 ♗f5 8.♗f4 e6 9.o-o ♗d6 10.♗xd6

(*10.♗g3* که استحکامات شاه را تقویت می‌کند حرکت قویتری است.)

10...♕xd6 11.♘h4 ♗g6 12.f4 f5 13.c3 ♘d7 14.a4?

(بهتر بود که سفید نیروهایش را با *14.*♕e2 و به‌دنبال آن ♖*a-d1* در مرکز مستقر می‌کرد. این حملهٔ جناحی بدون ملاحظه، به شکست منجر می‌شود.)

14...o-o-o! 15.a5 ♘f6 16.a6 b6 17.♕b3?

(حرکت *17.*♕*d2* کمی بهتر بود)

17...♗h5 18.g3 c5!

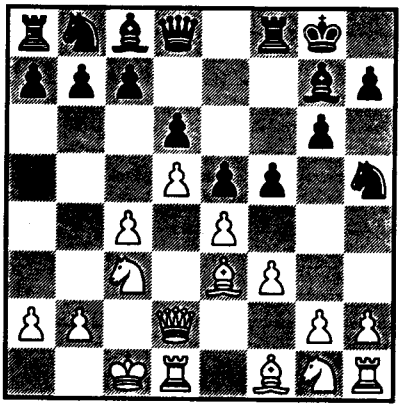
(این یک فشار متقابل خطرناک در مرکز است. سوارهای سیاه ازطریق مرکز به اردوی سفید هجوم می‌برند)

19.♕c2 cxd4 20.♕g2 ♘e4 21.♗d3 dxc3 22.♗xe4 ♕d4+,...

پوزیسیون سیاه، پیروزی او را تضمین می‌کند.

(۲) *اگر مرکز بسته باشد*، در صورت قلعه رفتن بازیکنان در جناحهای مخالف، ادامه بازی کمتر اجباری است. غالباً در این پوزیسیون‌ها ساختارهای تدافعی قدرتمند پایه‌گذاری می‌شوند و نبرد در جناحها شامی یک رشته مانورهای طولانی است. بسیاری از خطوط واریانت زمیش در دفاع هندی‌شاه، نمونه‌های بارز چنین پوزیسیونهایی هستند. مثلاً

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 o-o 6.♗e3 e5 7.d5 ♘h5 8.♕d2 f5 9.o-o-o



مسابقهٔ ماکاگونف ـ تولوش (پارنو، سال ۱۹۴۸) چنین ادامه یافت.

9...a6 10.♘g-e2 ♘d7 11.♔b1 ♘d-f6 12.h3

این حالتی نمونه است. سفید باعث حرکت بعدی سیاه می‌شود؛ حرکتی که بازی را در جناح شاه کاملاً می‌بندد.

12...f4

(در غیراینصورت، *g4* سفید منجر به حمله به جناح شاه می‌شد)

13.♗f2 ♗d7 14.c5!

این نوع پیشروی پیاده‌ای در جناح شاه خودی، مشخصه بسیاری از پوزیسیونهای بسته است که در آن بازیکنان در جناحهای

مخالف قلعه رفته‌اند. سفید با بهره‌برداری از برتری فضایی خود در جناح وزیر، عملیاتی فعال را در آنجا آغاز می‌کند.

14...♕e7 15.cxd6 cxd6 16.♘c1 b5 17.b4!? ♘g3 18.♖g1 a5 19.♗d3 axb4 20.♘3-e2 ♖f-c8 21.♕xb4 ♖a4 22.♕d2 b4 23.♘b3 ♖c-a8 24.♖c1 ♕e8 25.♖c2 ♕b8 26.♖g-c1 ♘g-h5?

(26...♘xe2 قویتر بود)

27.♖b2 ♗b5?

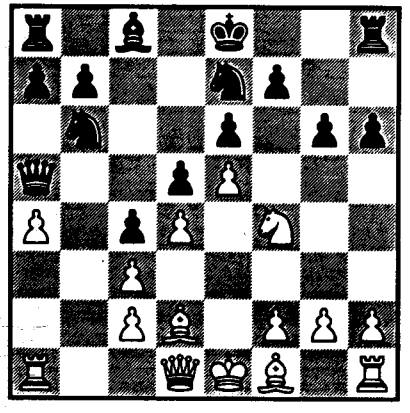
(تعویض فیلهای خانه سفید به نفع سفید است)

28.♗xb5 ♕xb5 29.♖c6 ♗f8 30.♖b6!

و سفید پوزیسیون خیره‌کننده‌ای در جناح وزیر دارد.

طبعاً وقتی بازیکنان در جناحهای مخالف قلعه می‌روند، معمول‌ترین طرح، حمله به شاه حریف است اما پیشروی پیاده‌ها در جبههٔ شاه خودی نیز می‌تواند بسیار موثر باشد. مثلاً بازی **برونشتاین-سایگین** (مسکو، سال ۱۹۴۴) را درنظر بگیرید:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 ♘e7 7.♘f3 ♘d7 8.a4 ♕a5 9.♗d2 c4 10.♘g5 h6 11.♘h3 ♘b6 12.♘f4 g6



سفید با بهره‌برداری از مرکز بسته و برتری فضایی خود در جناح شاه، یورش پیاده‌ای نیرومندی را آغاز می‌کند.

13.h4 ♗d7 14.h5 g5 15.♘e2 o-o-o 16.g4 ♖d-g8 17.♗h3 ♘xa4 18.f4! gxf4 19.o-o

سفید بعداً باهجوم به‌نقاط ضعیف چون *f7* و *h6* برتری قطعی به‌دست می‌آورد.

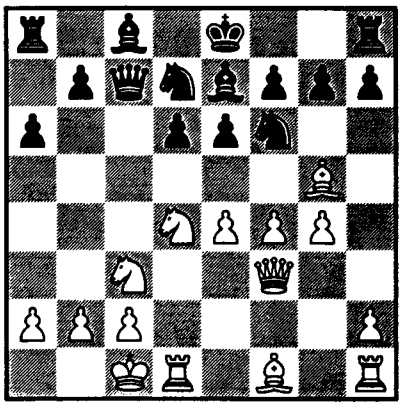
د) شاه در مرکز

در برخی از گشایشها ممکن است بازیکنی شاه خود را مدت طولانی در تیررس مرکز باقی گذارد تا امکان قلعه رفتن در هرکدام از جناحها را برای خود محفوظ نگه دارد. اغلب رها کردن شاه در مرکز

نه‌تنها با کارکرد جدید نقش تمپ در مرحلهٔ گشایش بلکه با رویکرد جدید نسبت به نبرد برای کسب ابتکار عمل در این مرحله، پیوند نزدیکی دارد.

غالباً" بازیکن برای آن که در شروع حمله پیشقدم باشد و یا برای آن که تحرک سوارهای حریف را محدود کند و مانع طرحهای فعال او شود، قلعه رفتن را به تاخیر می‌اندازد. مثلاً" در بازی بولسلاوسکی ـ آرونین (مسکو، سال ۱۹۵۷) همین مورد پیش آمد.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4 ♗e7 8.♕f3 ♕c7 9.o-o-o ♘b-d7 10.g4



سیاه هنوز از قلعه رفتن خودداری می‌ورزد و این فقط به حمله سفید کمک خواهد کرد؛ او درعوض به قصد به چنگ آوردن ابتکار عمل پیشروی نیرومندی را در جناح وزیر آغاز می‌کند.

10...b5 11.♗xf6 ♘xf6 12.g5 ♘d7 13.f5 ♘c5 14.♔b1

(ظاهراً" حرکت *14.fxe6!* که خطوط را در جناح شاه باز می‌کند حرکت بسیار قویتری است.)

14...b4! 15.♘c-e2 e5 16.f6 exd4 17.fxe7 d3 18.cxd3 b3!

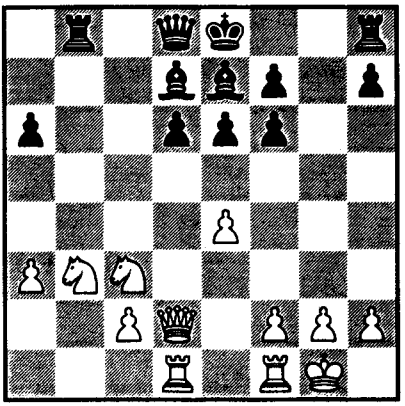
و سیاه ابتکار عمل را در دست دارد. پوزیسیون شاه سیاه در مرکز عامل مهمی نیست.

در برخی از ساختارهای مدرن گشایشی، ممکن است بازیکنی که درپی برتریهای پوزیسیونی پایدار است، با این حساب که ابتکار عمل از دست حریف خارج خواهد شد، شاه خود را در مرکز رها کند (و یا حتی حق قلعه رفتن را از دست بدهد). مثلا بازی ماکارف ـ سوئتین (خارکف، سال ۱۹۵۶) را درنظر می‌گیریم:

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 e6 7.♕d2 a6 8.♗e2 ♗d7 9.♘b3 b5! 10.a3 ♘e5 11.♖d1 ♘c4 12.♗xc4 bxc4 13.♘c1 ♗e7 14.o-o ♖b8

15.♗xf6 gxf6 16.b3 cxb3 17.♘xb3

سیاه که مرکز قوی پیاده‌ای و دو فیل خوب دارد از ترس حمله به جناح شاه از قلعه رفتن اجتناب می‌کند. سپس، به این امید که سرانجام از برتریهای پوزیسیونی خود استفاده کند. می‌کوشد ابتکار عمل سفید را خنثی کند.



بازی چنین ادامه یافت:

17...♕c7 18.♘e2 ♕c6 19.♘g3 h5! 20.h4 ♖c8 21.♘d4 ♕c5 22.♖f-e1 ♗f8 23.♕e2 a5 24.♕f3 ♗e7 25.♘d-e2 ♕e5 26.♖d2 a4 27.♖b1 ♕a5 28.c3 ♕e5 29.♖d3 ♗b5 30.♖d4 ♗c6 31.♘f4 f5!

سیاه با به‌حرکت درآوردن پیاده‌های مرکزی خود، ابتکار عمل را به‌چنگ آورد (سیاه بالاخره در حرکت چهل و یکم قلعه رفت!)

IV ـ ساده کردن در گشایش و گذار به آخر بازی پیچیده

در بسیاری از سیستم‌های گشایشی، ساده کردن بازی نقش مهمی دارد که به سرعت منجر به پوزیسیون پیچیده‌ای در مرحلهٔ آخر بازی می‌شود. گذر به مرحلهٔ آخر بازی هنگامی رخ می‌دهد که یکی از دو حریف از خطوط اصلی تند و ترکیبی در گشایشهای نظیر **روی‌لوپز** و **دفاعهای فرانسوی، سیسیلی و کاروکان** اجتناب کند.

احتمالاً این شیوه در واقعیت خیلی خوش‌فرجام نیست، اما غالباً بازیکنانی که مهارت تکنیکی آنها در مرحلهٔ آخر بازی بسیار زیاد است، این شیوه را به‌کار می‌گیرند.

در ادامهٔ مطلب، برخی از سیستم‌های معمول را که در آنها وزیرهای دوطرف در همان اوایل بازی تعویض می‌شوند، بررسی خواهیم کرد.

معمولاً در پوزیسیونهایی که پدید می‌آیند، موضوعات مربوط به هردو مرحلهٔ وسط بازی و آخر بازی وجود دارد. نکتهٔ

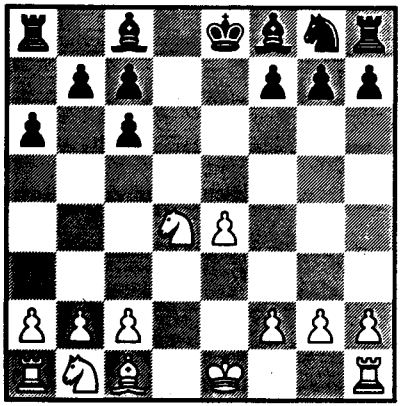
اول اینکه جنبه‌های پویای پوزیسیون را نباید دست‌کم گرفت، مثلاً نباید بیش از حد بر برتری ساختار پیاده‌ای این یا آن بازیکن تاکید کرد. از اینرو در واریانتی از **دفاع کاروکان** که چنین شروع می‌شود.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘f6 5.♘xf6 exf6 6.♗c4 ♗d6 7.♕e2+ ♕e7 8.♕xe7+ ♔xe7

سیاه دارای پیاده‌های دوبل در ستون *f* است و سفید در جناح وزیر اکثریت پیاده‌ای دارد. مطمئناً این عوامل مهم هستند و درصورت رسیدن به مرحله آخر بازی سرنوشت‌ساز می‌باشند. اما این پوزیسیون پیچیده‌تر از اینها است. سیاه می‌تواند سوارهایش را به سادگی گسترش دهد، شاه او جای خوبی را در مرکز اشغال کرده و در ستون e از امکان بازی متقابل برخوردار است. این عوامل در ادامهٔ بازی به سیاه بخت‌های مناسبی می‌دهد که در مقایسه با آنها ساختار پیاده‌ای اهمیت زیادی ندارد.

ارزیابی فوق مصداق حتی بیشتری درمورد واریانت زیر از **روی‌لوپز** که قبلاً بررسی شده دارد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗xc6 dxc6 5.d4 exd4 6.♕xd4 ♕xd4 7.♘xd4



ساختار پیاده‌ای شبیه پوزیسیون قبلی است. در اینجا نیز راه زیادی تا شروع مرحلهٔ آخر بازی مانده است. در این مرحله وسط بازی (بدون آن که وزیر وجود داشته باشد) پوزیسیون پیچیده‌ای پدید آمده که در آن سیاه دو فیل قوی و امکانات خوبی برای بازی باسوارها دارد. ادامهٔ بازی **ورلیسنکی-آلخین** (سنت‌پطرزبورگ، سال ۱۹۰۹) آموزنده است.

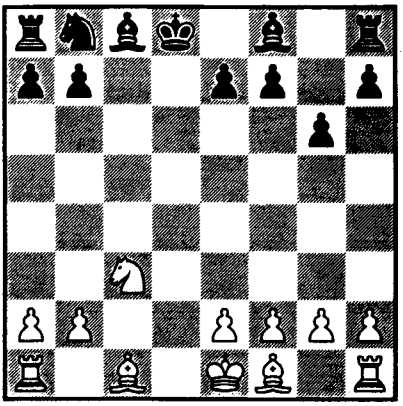
7...c5 8.♘e2 ♗d7 9.b3? c4! 10.bxc4 ♗a4 11.c3 o-o-o 12.♘d2 ♗c2 13.f3 ♗c5 14.a4 ♘f6 15.♗a3 ♗e3! 16.♘f1 ♗a7 17.a5 ♖d3 18.c5 ♖h-d8 19.♔f2 ♘d7 20.♘e3 ♘xc5! 21.♘d4 ♗b3,...

سیاه سازمان سوارهای سفید را برهم

زده است و برتری قطعی دارد.

نکته دوم این که، باید به‌خاطر داشت در این حالت بسیاری از ایده‌های وسط بازی دیگر کارساز نیستند. از اینرو معمولاً حمله به شاه چندان تندوتیز نیست، دیگر نمی‌توان مهره‌ای را قربانی کرد و غیره. نمونهٔ مشخص این نوع ساختارهای گشایشی را می‌توان در بازی **چیستاکف - سوئتین** (ریگا، سال ۱۹۵۶) یافت.

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.♘f3 g6 4.♘c3 cxd4 5.♘xd4 d5 6.cxd5 ♘xd5 7.♘4-b5 ♘xc3 8.♕xd8+ ♔xd8 9.♘xc3



سفید مانع قلعه رفتن سیاه شده است و تلاش می‌کند حمله‌ای را در مرکز سازمان دهد. اما در نبود وزیر این کار بسیار دشوار است.

9...♗g7 10.♗f4 ♗e6 11.g3

(*11.♖c1* صحیحتر بود)

11...♗xc3+

این یک تعویض مهم است. سیاه پوزیسیون را ساده می‌کند، ستون باز *c* سفید را می‌بندد و پیاده‌های جناح وزیر را تعویض می‌کند. در این پوزیسیون وجود دو فیل از اهمیت چندانی برخوردار نیست.

12.bxc3 ♘c6 13.♗g2 ♔c8 14.o-o ♖d8 15.a4 ♗d5 16.♗h3+ e6 17.f3 ♗c4 18.♔f2 b6 19.♖f-d1 ♔b7 20.♗g5 ♖d5! 21.♖xd5 exd5 22.♖d1 ♖e8 23.♖d2 ♘b8 24.e4? dxe4 25.fxe4 ♗e6

سفید که سعی داشت سوارهایش را فعال کند، فقط ساختار پیاده‌ای خود را ضعیف‌تر کرد. پوزیسیون او بسیار دشوار است. مثلاً

26.♗xe6 ♖xe6 27.♖d8 f6! 28.♗f4 ♘c6 29.♖d7+ ♔a6 30.♖xh7 ♖xe4 31.♖f7 ♖e6!

سیاه تهدید به گرفتن هردو پیادهٔ ضعیف جناح وزیر سفید می‌کند.

با ادامه بازی به صورت

26.♗f1 ♖c8 27.♗f6 ♘d7 28.♗d4 ♘c5!

سیاه از ضعف پیاده‌های حریف استفاده کرده، مرحله آخر بازی را می‌برد.

در یکی از سیستم‌های دفاع سیسیلی که در سالهای اخیر متداول شده است، بازی به‌نحو جالبی گسترش می‌یابد

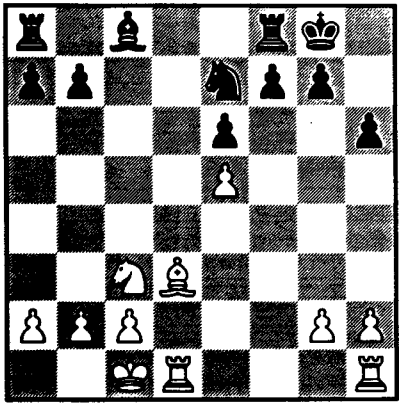
1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 e6 7.♕d2 ♗e7 8.o-o-o o-o 9.f4 ♘xd4 10.♕xd4 h6 11.♗h4 ♕a5

بازیکنان شوروی در این پوزیسیون طرح جالبی را پیاده کرده‌اند. اساس این طرح آن است که پس از انجام حرکات زیر، بازی به مرحلهٔ پایانی پیچیده‌ای برسد.

12.e5! dxe5 13.♕xe5 ♕xe5

(همانطور که در بالا ذکر شد، سیاه نمی‌تواند از تعویض وزیرها اجتناب کند زیرا *13...♕b6* با پاسخ *14.♘a4* روبرو می‌شود و سفید ازلحاظ کمی برتری می‌یابد.)

14.fxe5 ♘d5 15.♗xe7 ♘xe7 16.♗d3



در این پوزیسیون حساس از واریاسیون اصلی سیستم، سفید اجازه داده است پیاده‌ای ضعیف (پیادهٔ ایزولهٔ e) پدید آید و این امر ممکن است در مرحله پایانی زیانبار باشد. سفید اقدام به عملیات تعویضی می‌کند تا از لحاظ گسترش و فضا برتری به‌دست آورد. زیرا این‌ها، یک ابتکار عمل پایدار را برای او تضمین می‌کند. سیاه قبل از آنکه بتواند سوارهای خود را با موفقیت گسترش دهد، مشکلات فراوانی دارد که باید از پیش پا بردارد.

حرکت **16...♗d7** که یکسره درجهت گسترش است، حتی درصورت ساده بودن بازی منجر به مشکلات زیادی برای سیاه می‌شود. این موضوع در بازی **ایوکف - تایمانوف** (بلگراد، سال ۱۹۵۶) مشاهده شد. بازی چنین ادامه یافت:

17.♗h7+ ♔xh7 18.♖xd7 ♘c6 19.♖xb7 ♘xe5 20.♖e1! f6

در نگاه اول به نظر می‌رسد که بازی به‌سرعت به تساوی می‌انجامد اما تحلیل عمیق‌تر نشان می‌دهد که سفید برای پیشروی در جناح وزیر امکانات خوبی دارد، حال آن که بسیج پیاده‌های روندهٔ مرکزی سیاه دشوار است.

21.♖e3 ♖f-b8 22.♖c7 ♖c8 23.♘b5! ♖a-b8 24.♖a3! a5 25.♖xc8 ♖xc8 26.♘d4 ♘c4 27.♖c3 e5 28.b3 ♘d6 29.♖xc8 ♘xc8 30.♘c6 a4 31.bxa4 ♔g6 32.a5!

سفید برتری تعیین‌کننده‌ای دارد.

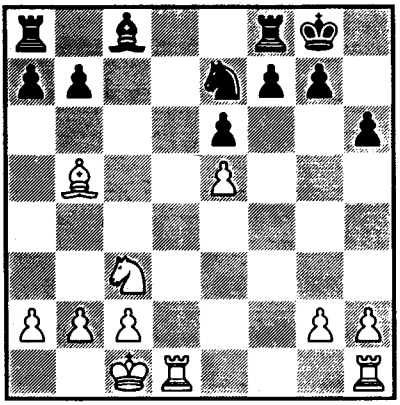
در این بازی که سیاه جناح وزیر خود را به بهایی گزاف گسترش داد، ویژگیهای مرحلهٔ آخر بازی پوزیسیون به سرعت پدید آمد.

البته در پوزیسیونی که در دیاگرام نشان داده شده، سیاه امکانات دفاعی کافی دارد. اما او نباید باعث اجباری شدن حرکات شود بلکه باید به‌تدریج پوزیسیون خود را در جناح وزیر و مرکز تقویت کند. ادامهٔ محتمل این پوزیسیون می‌تواند چنین باشد:

16...♘c6 17.♖h-e1 ♖d8 18.b4 ♗d7 19.b5 ♘a5 20.♘e4 ♖a-c8 21.♘d6 ♖c5

و به‌دنبال آن *g8-f8-e7*♔... که هدف از آن تقویت ستون *d* و اعمال فشار تدریجی بر پیادهٔ e5 سفید است. سیاه بخت‌های خوبی برای کسب برابری دارد.

اخیراً، سفید راههای جدیدی در این واریانت یافته است. مثلاً در بازی **کرس-بولسلاوسکی** (مسکو، سال ۱۹۵۷) سفید به‌جای *16.*♗*d3* حرکت **16.♗b5!?** را انجام داد.



حرکت فوق، که به‌دنبال آن سیاه حرکت **16...♖b8?** را بازی کرد برای سفید موفقیت آورد. بازی چنین دنبال شد:

17.♖h-e1 b6 18.g3 ♖b7 19.♘e4 ♖c7 20.♘d6 ♖c5 21.b4! ♖c7 22.♔b2 ♗d7

23.♔b3 ♗xb5 24.♘xb5,...

اما احتمالاً سیاه باید بی‌آنکه نگران ضعیف شدن جناح وزیر خود باشد به‌جای حرکت انفعالی *16...♖b8?* بازی را چنین ادامه دهد.

16...a6 17.♗d3 b5!

(*17...♘c6* خوب نیست زیرا سفید *18.♘a4* خواهد کرد و طرح او درست از آب درمی‌آید) و به‌دنبال آن **a8-a7-c7** ♖ انجام می‌شود. به این طریق سیاه به برابری دست می‌یابد.

در پوزیسیونهای پیچیدهٔ آخر بازی که دقیقاً ریشه در مرحلهٔ گشایش دارند، گرچه مسائل مربوط به مراحل وسط بازی و آخر بازی کاملاً درهم تنیده‌اند، اما این امکان هم هست که در تضاد باهم قرار گیرند.

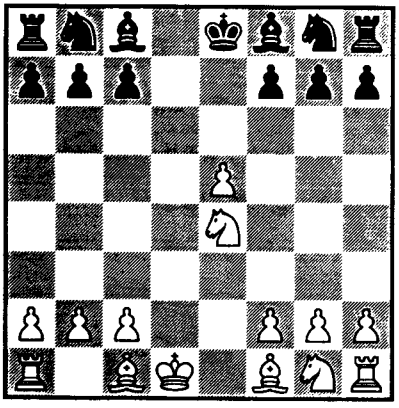
وظیفهٔ هر بازیکن طبعاً بهره‌برداری از برتریهای پوزیسیونی خویش و خنثی کردن تلاشهای حریف برای انجام همین کار است. عموماً درحالی که یکی از دو حریف برتریهای پایداری دارد که در صورت ساده شدن بازی به بهترین شکل قابل بهره‌برداری است، حریف دیگر دارای برتریهای پویاست. نهایتاً یکی از دو طرف به برتری می‌رسد. در این پوزیسیونها بسیاری از مسائل وابسته به این است که ابتکار عمل در دست چه کسی است و دوام آن تا چه اندازه است.

مثلاً در واریانت زیر از **دفاع فرانسوی** که به تازگی تحلیل شده است، بازی جالبی روی می‌دهد.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 e5!?

سیاه بازی را به‌زور ساده می‌کند، البته به شرطی که سفید قصد نبرد برای گرفتن ابتکار عمل داشته باشد.

4.dxe5 dxe4 5.♘xe4 ♕xd1+ 6.♔xd1



وظیفه سفید، حفظ پیادهٔ اضافی خود و بهره‌برداری از آن در مرحله آخر بازی است. به همین خاطر سیاه درصدد بیشتر ساده کردن بازی است. از سوی دیگر سیاه باید تلاش کند که از سوارهای فعال خود بهره‌برداری کند و درصورت امکان، حمله‌ای را به شاه سفید که از حق قلعه رفتن

محروم شده، تدارک ببیند.

بازی **کان ـ اگیازارف** (مسکو، سال ۱۹۵۶) به نحو جالبی گسترش یافت.

6...♘c6 7.f4 f6 8.exf6 ♗g4+ 9.♗e2 o-o-o+ 10.♗d2 ♗xe2+ 11.♘xe2 ♘xf6 12.♘xf6

این یک ساده کردن طبیعی ولی کلیشه‌ای است. حرکت صحیح‌تر *12.♘f2!* و به منظور انتقال اسب به *d3* بود که پوزیسیون شاه سفید را تقویت می‌کرد. بعد از این کار، ابتکار عمل سیاه به زودی از دست می‌رفت و برتری کمی سفید تعیین کننده می‌شد.

12...gxf6 13.c3 ♗c5 14.♔c2 ♖h-e8 15.♘c1 h5! 16.♖e1 ♖xe1 17.♗xe1 ♖g8 18.g3 ♖e8 19.♔d1 ♗g1!

و سیاه امکانات برابر با امکانات حریف دارد.

سفید در این بازی بسیار کند عمل کرد و صرفاً سعی داشت تا بازی را ساده کند و به‌همین خاطر ابتکار عمل را ازدست داد. در این نوع پوزیسیون نیز چون پوزیسیونهای دیگر، رویکرد خلاقانه و غیرکلیشه‌ای بسیار تعیین‌کننده است.

به این ترتیب، غالباً ساده کردن بازی در مرحلهٔ گشایش، پوزیسیونهای بدیعی را با امکانات تقریباً برابر برای هردو بازیکن پدید می‌آورد؛ پوزیسیونهایی که بازی کردن در آنها مستلزم مهارت زیاد در تکنیک‌های مرحلهٔ آخر بازی است.

فصل پنجم
چگونگی آموزش تئوری گشایش

مرحلهٔ گشایش باید در پیوند نزدیک با مراحل وسط بازی، آخر بازی و خود بازی مطالعه شود. بازیکن تنها درصورتی می‌تواند بر دانش خود دربارهٔ گشایشها بیفزاید که همزمان با کسب دانش، سطح عمومی بازیش را نیز بالا ببرد.

مسائل آموزشی تئوری گشایش بسیار پیچیده‌اند زیرا به سطح بازی شطرنج‌باز ربط دارند اما جدا از این موضوع، دورهٔ مطالعاتی گشایشها باید موارد زیر را دربرگیرد:

۱) تاریخچهٔ پیشرفت نظریه‌های گشایشی

۲) اهداف اصلی، اصول گشایش و مسائل مربوط به استراتژی و تاکتیک گشایش (تئوری عام گشایش)

۳) سیستم‌ها و واریانت‌های مشخصی که گشایشهای گوناگونی را پدید می‌آورند

۴) مسائل مربوط به آموزش تئوری گشایش به بازیکنانی که دارای درجات گوناگون هستند.

بسته به این که بازیکن در چه رتبه‌ای قرار دارد آموزگار باید از یک سو درنظر گیرد که چه میزان شناخت از تئوری گشایش برای بازیکن ضروری است و از سوی دیگر چه روشی را باید برای آموزش درپیش گیرد. تعیین معیاری که مشخص کنندهٔ نیاز آموزشی بازیکنان در رتبه‌های مختلف باشد، کاری به‌ویژه مشکل و نسبی است. به‌عقیدهٔ ما، برای مهارت یافتن در تئوری گشایش باید از سه مرحله اصلی گذشت:

نخستین مرحله مربوط به بازیکنان طراز ششم تا چهارم[1] است؛ مرحلهٔ دوم بازیکنان طراز سوم و دوم را شامل می‌شود و سومین مرحله بازیکنان طراز اول و نامزد استادی را دربر می‌گیرد.

در نخستین مرحله لازم است که بازیکن:

۱ـ براساس درجات B.C.F (فدراسیون شطرنج انگلستان)، طراز ششم تا چهارم برابر با ۶b_۹a، طراز دوم برابر با ۶a_۴b و طراز اول و نامزد استادی برابر با ۶a_۲b است.

۱) نکاتی را دربارهٔ گشایشهای اصلی بداند. این امر، شکلهای متنوعی راکه ممکن است نبرد گشایشی به خود بگیرد برای بازیکن آشکار می‌کند و افق فکری او را وسعت می‌بخشد.

۲) براصول گشایش مسلط شود. این امر به او می‌آموزد تا خود بیندیشد و به او کمک خواهد کرد تا از میان انواع سیستمهای گشایشی، راه خود را بیابد (بخشهای مربوط به این موضوع در کتاب *manual of chess* نوشته پانوف را می‌توان به عنوان راهنما، توصیه کرد).

درمورد بازیکنان طراز چهارم و پنجم، تکیه اصلی باید روی مثال زدن و شبیه‌سازی اصول گشایشی باشد، حال آن که درمورد بازیکنان طراز سوم بهتر است مفهوم وسیعتری از اصول عام ارائه شود (فصل سوم را ببینید). این کار، بازیکن را متوجه خطر اتخاذ روشهای کلیشه‌ای گشایش می‌کند.

در این دورهٔ مطالعاتی باید پیشرفت تاریخی تئوری گشایش را گنجاند. برای بازیکنان طراز سوم مطالعهٔ کتاب رتی *(A Modern Manual to chess)* که در آن مطالب به توالی تاریخی منظم شده‌اند، بسیار مفید است.

اگر بازیکنان طراز دوم و سوم مطالب مرجع نسبتاً وسیع دربارهٔ همهٔ گشایشهای اصلی می‌داشتند برای ایشان خیلی مفید بود. متاسفانه چنین کتابهایی کم هستند اما دو کتاب را می‌توان توصیه کرد: *Chess Opening* نوشتهٔ سوکولسکی و *A Course in the Opening* نوشته پانوف هردوکتاب باید با بازیها و تحلیل‌های روز کامل شوند.

بازیکنان ردهٔ بالا (طراز اول و نامزد استادی) به دانش و درک بسیار عمیقتری از تئوری گشایش نیازمندند. ساختارهای متنوع گشایشی باید در پیوندی نزدیک با دنبالهٔ بازی در مرحلهٔ وسط بازی مطالعه شود. بازیکنان این رده باید دانش کاملی از پیشرفت تاریخی نظریه‌های گشایش داشته باشند. کار بر روی مثالها و شبیه‌سازی طرحهای نمونهٔ گشایشی و روشهای مدرن گشایش نیز مهم است. راه افزودن بر دانش خود از تئوری گشایشی تسلط یافتن بر تئوری عام گشایش‌های شطرنج است. کتاب *problem of Modern chess Theory* نوشته لیپنیتسکی راهنمای خوبی است که در آن مسائل فوق به تفصیل بررسی شده‌اند.

بازیکنی که به طراز اول رسیده است باید با راهنمایی مربی، تعدادی از گشایشهای خود را، که قاعدتاً شمار نسبتاً اندکی از

سیستمهای گشایشی را دربر می‌گیرد، گلچین کرده و مطالعه نماید. (این روش فقط باید به بازیکنان ردهٔ اول یا بالاتر توصیه شود).

سیستم‌های انتخابی باید کاملاً مطالعه شوند. ایده‌های اصلی استراتژیک و طرحهای مرحلهٔ وسط بازی و ویژگیهای تاکتیکی ساختارهای این سیستمها باید به دقت بررسی گردد. بهتر است در سطح بازیکنان طراز اول، توجه را بیش از حد به نکات ریز گشایشی یا واریانت‌هایی که با وجود جذابیت، زیاد مهم نیستند و... معطوف نکرد. در این مرحله هدف اصلی، پیشرفت خلاقیت بازیکن است به طوری که او بتواند در ساختارهای گوناگون گشایشی جهت‌گیری خاص خود را پیدا کند و ایده‌های اصلی استراتژیک را دریابد. در اینجا نیز روش آموزشی باید کاملاً در ارتباط با وسعت دانش بازیکن باشد. مجموعهٔ سیستمهای گشایشی بازیکن و پیشرفت ایده‌های کلی او دربارهٔ گشایش باید برمبنای تجارب شخصی او باشد. بازیکن باید از همان آغاز، گشایش را برمبنای بازیهای خویش مطالعه نماید به این نحو که همزمان با مطالعهٔ بازیهای استادان و کار روی تئوری گشایش، بازی‌های خویش را تحلیل کند.

به بازیکنان طراز چهارم و پنجم توصیه می‌شود که تاحد امکان *بازیهای باز* را بازی کنند (به‌غیر از روی‌لوپز)؛ استفاده از گامبی بسیار مفید است. بازیکن باید همواره اصول عام را به‌خاطر داشته، از حرکات بی‌هدف پرهیز کند و بیش از هرچیز هدفش بازی فعال و حمله باشد. توجه بازیکنان ردهٔ چهارم و پنجم نباید به سوی تحلیل گشایش منحرف شود. به‌طور کلی برای آنان بسیار مفیدتر است بازیهایی که با گشایش‌های مورد علاقه آنان شروع شده را مطالعه کنند. در سطح بازیکنان طراز سوم، بد نیست که بازیکن گشایش‌های مختلف را تجربه کند، البته بدون آن که توجه خود را زیاد از حد روی ساختارهای بسته‌ای متمرکز کند که باعث پدید آمدن بازی پوزیسیونی آهسته می‌شوند.

علاوه بر این مطالعهٔ مستقلانه تمرین زیرنظر مربی نیز بسیار مهم است. در اوایل پیشرفت بازیکن، برای او بهتر است که در آموزشهای گروهی که قاعدتاً شکل بحث و مناظره دارند، شرکت جوید. مربی باید خطاهای شاخص گشایشی مبتدیان را خاطرنشان سازد و نشان دهد که چگونه می‌توان از آنها اجتناب کرد. او باید تلاش کند تا افق دید بازیکنان را وسعت دهد. مثلاً در این مرحله تحلیل بازیهای

آندرسن، مورفی و چیگورین بسیار مفید است.

آموزش تئوری گشایش، از قدمهای نخست باید در انطباق با نگرشهای خلاقانه چیگورین و آلخین باشد؛ نگرشهایی که در مکتب شطرنج شوروی انکشاف بیشتری یافته است. این موضوع به‌ویژه در مرحلهٔ بعدی پیشرفت بازیکن یعنی در سطح بازیکنان طراز دوم حائز اهمیت است.

در آموزش تئوری گشایش روش کار با بازیکنانی که در رده‌های بالاتر قرار دارند بسیار پیچیده‌تر از روش کار با بازیکنان طرازهای سوم تا پنجم است. در این رده، کار مستقلانه فرد باید مرکز توجه قرار گیرد. یادگیری نحوه صحیح و منطقی کار کردن بر روی مجموعه‌ای از سیستمهای گشایشی بسیار مهم است. طبعاً مبنای چنین کاری، تمرین هدفمند است.

بازیکن باید در تحلیل دقیق بازیهایی که در آنها سیستم گشایشی منتخب خود را به‌کار می‌بندد، تسلط پیدا کند. توجه او نباید بیش از حد در جهت گردآوری واریانت‌های گوناگون منحرف شود. پس از جمع‌آوری حجم مناسبی از مطالب تئوریک و تجربیات عملی، بازیکن باید آنها را به نظم درآورد زیرا این عمل، کار تحلیلی بعدی را به مقدار زیادی ساده می‌کند.

بازیکنان طرازهای دوم و سوم معمولاً شیوه‌های تحلیلی صحیحی ندارند و درنتیجه، تحلیل ساختارهای پیچیده گشایشی برای آنها دشوارتر است. در این رده، تحلیل جمعی در گروههای دو یا سه نفره ارجح است. این تحلیل جمعی، تاحدود زیادی، نخستین کار را پدید خواهد آورد.

بازیهای مشورتی براساس یک موضوع معین و زیرنظر یک مربی نیز بسیار مفید است. شرکت در مسابقاتی که دارای موضوع معین می‌باشند (چه به صورت مکاتبه‌ای و چه رودر رو) نیز بسیار سودمند است. کار مستقلانه بازیکنان باید به موازات کاری باشد که تحت نظر مستقیم مربی انجام می‌شود.

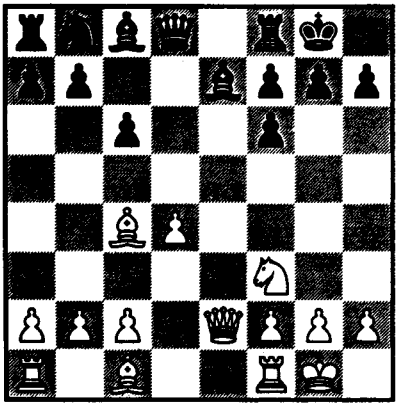
درمورد بازیکنان طراز اول، مربی باید بخش اعظم توجه خود را به کار فردی آنها معطوف کند (تمام مربیان برجستهٔ شوروی این سیستم را به‌کار می‌گیرند). یکی از اهداف این کار، کمک به بازیکن در انتخاب مجموعه‌ای از سیستم‌های گشایشی است که به آنها گرایش شخصی دارد. در سطح بازیکنان طراز اول برخی با تمایل به بازی ترکیبی و تاکتیکی، کار را آغاز می‌کنند و عده‌ای نیز با مانورهای پوزیسیونی و افزودن منطقی بر میزان برتریها. اندرزهای صحیح مربی در این مورد حائز اهمیت است.

به عقیدهٔ ما، در این مرحله از پیشرفت بازیکن، باید آن مجموعه‌ای از سیستمهای گشایشی را انتخاب کرد که سریعترین رشد جنبه‌های قوی بازی فرد را باعث خواهند شد. از اینرو به شطرنجبازی که تمایل به بازی تند با سوارها دارد می‌توان توصیه کرد که هرچه عمیق‌تر گامبی‌های گوناگون را مطالعه کند و تا مدتی از گشایشهایی که در آنها مجال اندکی برای بازی ترکیبی است نظیر دفاع ارتدکس در گامبی وزیر و یا دفاع کاروکان اجتناب ورزد. البته همزمان با آن، جنبهٔ دیگر بازی فرد نیز باید پیشرفت کند (وگرنه این جنبه ضعیف خواهد شد). اما این کار باید به دقت و به صورت منطقی انجام شود.

غیرممکن است بتوان یک معیار قطعی در این مورد ارائه داد و باید به‌خاطر داشت که ممکن است بازیکن مجبور شود حتی در سطوح نسبتاً بالای پیشرفت (یا شاید حتی در سطح نامزدی استادی) در روشهای خود نوعی تجدیدنظر کند. اما این تجدیدنظر نباید در مراحل اولیه (مثلاً در سطح بازیکنان طراز دوم) صورت گیرد زیرا توانایی‌های خلاقانه بازیکنان طرازدوم‌وحتی طراز اول عموماً هنوز خیلی شکننده است.

بهترین روش برای مطالعات گروهی با بازیکنان طراز سوم به بالا، ایراد سخنرانی است. این سخنرانی‌ها باید روشنگر نه‌تنها مسائل مشخص گشایشی بلکه مسائل عام تئوری گشایشها نیز باشند. از این رو هنگام بررسی هر سیستم گشایشی در سخنرانی برای بازیکنان ردهٔ بالا (طراز اول و نامزد استادی) بسیار مفید است که رویکرد خلاق نسبت به بررسی سیستم درتقابل با رویکرد جزم‌اندیشانه قرار گیرد و بر تفاوتهای اصلی این دو رویکرد تاکید شود. واریانت زیر از دفاع کاروکان را می‌توان مثالی در این مورد دانست.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘f6 5.♘xf6+ exf6 6.♗c4 ♗d6 7.♕e2+ ♗e7 8.♘f3 o-o 9.o-o



مثلاً طبق تئوری اشتاینیتز، در کتاب لاسکر، پوزیسیون فوق چنین ارزیابی شده

است: "طرح سفید متحقق ساختن برتری پیاده‌ای خود در جناح وزیر است حال آن که در جناح شاه منفعل می‌ماند. از سوی دیگر سیاه تلاش خواهد کرد حریف را به پیشروی یکی از پیاده‌های جناح شاه مجبور سازد تا با پیاده‌های خویش به آن حمله کند."

روش جدید دینامیکی در گشایش، نگرشهای خلاقانه را وسعت بیشتری می‌بخشد. مثلاً" بازی راگوزین - بولسلاوسکی (سوردولوسک، سال ۱۹۴۲) تاکیدی بر این موضوع است:

9...♗d6 10.♖e1 ♗g4 11.♕e4! ♗h5 12.♘h4 ♘d7 13.♕f5

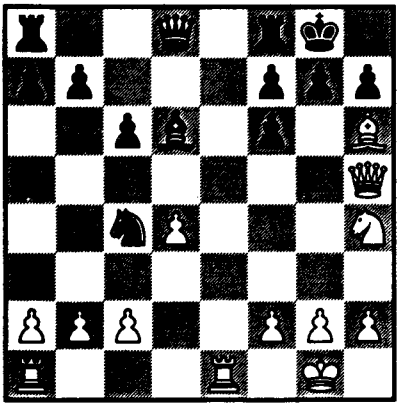
سفید با تحلیل مشخص پوزیسیون و با بهره‌برداری از عدم تحرک پیاده‌های جناح شاه سیاه و پوزیسیون تقریباً" نامناسب فیل سیاه در *h5* با سوارهای خود حمله‌ای قدرتمند را به جناح شاه آغاز می‌کند.

13...♘b6 14.♕xh5 ♘xc4 15.♗h6!! ♕d7

(اگر *15...gxh6* آنگاه *16.b3 ♘b6 17.♘f5 ♔h8 18.♕xh6 ♖g8 19.♖e8!!*)

16.♗xg7 ♔xg7 17.♘f5+ ♔h8 18.♖e4 ♗xh2+ 19.♔h1

و سیاه بازی را واگذار می‌کند.



پوزیسیون بعد از *15.♗h6!!*

چنین مقایسه‌هایی افق دید بازیکن را وسعت می‌دهد، او را از تفکر صوری "هندسی" برحذر می‌دارد و ماهیت پیچیده نبرد گشایشی را بر وی آشکار می‌کند.

موضوع مهم دیگری که می‌توان برای سخنرانی درنظر گرفت، تشریح شیوه بررسی طرحهای گشایشی نمونه است. مثلاً" به ندرت در مراحل اولیه گشایش رخ وارد نبرد می‌شود. ضمناً" در مرحلهٔ وسط بازی شیوه حرکت دادن رخها به سمت مرکز از خانه‌های ردیف سوم نیز شیوه‌ای شناخته شده است. مثلاً" در بسیاری از سیستمهای گامبی پذیرفته شده وزیر، حرکات *♖a-d1-d3-g3* حرکات شاخصی هستند. دریافتن این که چگونه این حرکات در دیگر سیستمهای گشایشی نیز متداول شده‌اند،

جالب است.

در بیست و دومین دوره مسابقات قهرمانی شوروی در سال ۱۹۵۵، بازی کرس- اسمیسلوف چنین آغاز شد:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 o-o 9.a4 b4! 10.d4 bxc3 11.dxe5 ♘cxe5 12.♘xe5 dxe5 13.♘xc3 a5 14.♘d5 ♘xd5 15.♗xd5

سیاه زیرکانه **15...♖a6** را بازی کرد و بعد از انتقال رخ به *d6*، امکان بازی بسیار خوبی یافت.

به احتمال زیاد استاد بزرگ راگوزین که ارزیابی تئوریکی از این مسابقات کرده، متوجه ایدهٔ انتقال رخ به خانه‌های ردیف سوم شده است و همین به او کمک کرده تا این روش را با یک سیستم گشایشی دیگر تلفیق کند.

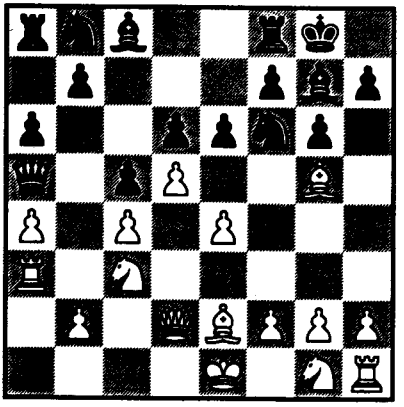
در بازی او با سوئتین (سیاه) در سال ۱۹۵۵ در مسکو که چنین شروع شد:

1.c4 ♘f6 2.♘c3 g6 3.d4 c5 4.d5 d6 5.e4 ♗g7 6.♗d3 o-o 7.♘g-e2 e6? 8.♗g5 exd5 9.♘xd5 ♗e6 10.o-o ♗xd5 11.exd5 ♘b-d7 12.♘c3 ♖e8 13.a4 a6

راگوزین حرکت **14.♖a3!** را انجام داد و رخ او در موضع بسیار فعالی قرار گرفت.

بی‌شک این ایده تا به امروز، ایده‌ای استراتژیک در مرحلهٔ وسط بازی بوده است اما بعداً به‌عنوان طرحی در مرحلهٔ گشایش نیز مرسوم شد. در مسابقات درسدن در سال ۱۹۵۶، استاد بزرگ آورباخ در بازی با فوکس (سیاه) هنگام اجرای این ایده، حرکت جدیدی را نیز در سیستم گشایشی زیر اجرا نمود:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗e2 o-o 6.♗g5 c5 7.d5 a6 8.a4 e6 9.♕d2 ♕a5 10.♖a3



سفید با این مانور دربرابر تهدید *b5*...از خود دفاع کرده و خیال دارد از رخ برای حمله استفاده کند. در این بازی بعداً رخ به

h3 انتقال می‌یابد و نقش مهمی در حمله به جناح شاه سیاه ایفا می‌کند.

با تحلیل بیشتر این موضوع، می‌توان به نتایج عام‌تری دربارهٔ بازی با سوارهای سنگین در گشایشهای مدرن دست یافت.

هدف اصلی سخنرانی و کار مستقل در این زمینه از گشایش، تسلط یافتن بازیکنان بر مجموعه سیستمهای گشایشی است مثلاً در زیر پیشنهاداتی جهت یک دورهٔ مطالعاتی دربارهٔ سیستم **روی لوپز** برای بازیکنان طراز اول آمده است:

برنامهٔ مطالعاتی درباره روی لوپز

مقدمه

توضیحی دربارهٔ ایده‌های بنیادی استراتژیک در مهمترین سیستم‌های **روی لوپز** لازم است. بررسی دقیقتر جزئیات ایده‌های نهفته در سیستم **چیگورین** بسیار مهم است.

لازم است نکات عمدهٔ شیوه‌های کار در انتخاب منابع و مطالعهٔ آنها مشخص شوند: مثلاً (۱) بازیهایی انتخاب شوند که ازلحاظ تئوریک مهمترین بازیها هستند (۲) بازیهایی که سیستم مشابهی دارند به تمامی و همراه با مهمترین توضیحات دربارهٔ گشایش و مرحلهٔ وسط بازی گردآوری شوند (۳) آغاز مطالعه، بازیهایی باشند که در آنها ایده‌های اصلی استراتژیک سیستم مزبور به‌خوبی نشان داده می‌شوند (۴) سپس با استفاده از بازیهای دیگری که گردآوری شده می‌توان خصوصیت پیچیده و پویای نبرد در سیستمهای مختلف را بررسی کرد.

الف) سیستمهایی که بعد از **3...a6** *پدید می‌آید:*

I - پوزیسیون اصلی در **دفاع چیگورین**

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d6 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘b-d2

ویژگی اصلی این پوزیسیون تنش پیاده‌ای در مرکز است که به طرحهای زیر در مرحلهٔ وسط بازی می‌انجامد.

(۱) سیاه می‌کوشد با استفاده از **12...♘c6** باعث کاهش فوری تنش پیاده‌ای در مرکز شود:

الف) مرکز *ثابت* **13.dxc5 dxc5**

بازیهای نمونه برای تحلیل

رائوزر - ریومین (مسکو، سال ۱۹۳۹)،

سفید به جناح شاه حمله می‌کند (صفحه ۱۱۱ را نگاه کنید).

سوئتین - کامیشوف (تفلیس، سال ۱۹۵۱)، سفید به جناح وزیر حمله می‌کند

14.♘f1 ♗e6 15.♘e3 ♖a-d8 16.♕e2 g6 17.♘g5 ♗c8 18.a4 c4 19.axb5 axb5 20.b3 ♘a5 21.bxc4 bxc4 22.♗a3!...

اسمیسلوف - بوتوینیک (بازیهای دهم و شانزدهم قهرمانی جهان سال ۱۹۵۷) - نبرد پیچیده

14.♘f1 ♗e6 15.♘e3 ♖a-d8 16.♕e2 g6 17.♘g5 ♗c8 18.a4 ♕b7 19.axb5 axb5 20.h4!? ♗d6 21.♘d5 ♘h5 22.♘f3 f6 23.♗h6 ♖f7 (بازی دهم)

14.♘f1 ♗d6 15.♘h4 g6 16.♗h6 ♖d8 17.♕f3 (بازی شانزدهم)

(ب) مرکز بسته **13.d5**

بازیهای نمونه برای تحلیل

توماس - روبینشتاین (بادن - بادن سال ۱۹۲۵، صفحه ۱۰۶ را ببینید)

اوانس - روسولیمو (نیویورک، سال ۱۹۵۵)

13.d5 ♘d8 14.a4 ♖b8 15.c4 b4 16.♔h2 ♘e8 17.♘f1 g6 18.g4 ♘g7 19.♘g3 f6 20.♖g1 ♘f7 21.b3 ♗d7 22.♗e3 ♔h8 23.♕d2 ♖b-d8 و...

(ج) *قربانی دادن پیاده* **13.♘f1!? cxd4 14.cxd4 exd4**

بازیهای نمونه برای تحلیل

راگوزین - بوتوینیک (لنینگراد، سال ۱۹۴۱)

15.♗f4 ♕b6 16.e5? dxe5 17.♘xe5 ♗e6 18.♘xc6 ♕xc6 19.♗e5 ♖f-d8 20.♖c1 ♕d7 21.♕d3 ♗c4!...

آبرامف - پولیاک (مسکو، سال ۱۹۴۹)

15.♗f4 ♗e6 16.♖c1 ♕b6 17.♘g3 g6? *(17...♘d7)* **18.♘e2 ♘b4 19.♘exd4!...**

(۲) سیاه بدون تلاش برای کاهش تنش در مرکز، گسترش خود را تکمیل می‌کند. ویژگیهای بازی همراه با تنش در مرکز را می‌توان در دفاع چیگورین دید. امکان گشودن بازی در مرکز به وضعیت مرکز بستگی دارد. این امکان برای سفید با **!b4** و برای سیاه با **!d5...** میسر است.

الف) سیاه گسترش خویش را با **12...♗d7** یا **12...♖e8** تکمیل می‌کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی - اسمیسلوف (گرونینگن، سال ۱۹۴۶)

12...♗d7 13.dxe5 dxe5 14.♘f1 ♘c4 15.b3 ♘b6 16.a4? c4 17.a5 cxb3 18.axb6 ♕xc3 19.♗xb3 ♕xa1 20.♕d2 ♗a3!...

سوئتین- لیلینتال (مسکو، سال ۱۹۵۵)

12...♗d7 13.♘f1 ♘c4 14.b3 ♘b6 15.♘e3 c4 16.bxc4 ♘xc4 17.♘xc4 bxc4 18.♗a3 ♘e8 19.♖b1 ♖a-b8 20.♕e2,...

میلف- اسمیسلوف (بخارست، سال ۱۹۵۳)

12...♗d7 13.♘f1 ♖e8 14.dxe5 dxe5 15.♘3-h2 ♖a-d8 16.♕f3 ♗e6 17.♘e3 ♘c4 18.♘f5 ♗xf5 19.exf5 e4! 20.♕e2 ♗d6 21.♘g4 ♘d5!...

بیشوف- اسمیسلوف (بیستمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

17.♘g4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

♘xg4 18.hxg4 h6 19.♘e3 ♗g5 20.♘d5! ♗xd5 21.♗xg5 hxg5 22.exd5...

بولسلاوسکی- خولموف (بیست و سومین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

12...♗d7 13.♘f1 ♖f-e8 14.♘e3 ♗f8 15.b4 cxb4 16.cxb4 ♘c6 17.♗b2 ♕d8 18.a3 exd4 19.♘xd4,...

برونشتاین- گلیگوریچ (مسابقات یادبود آلخین، سال ۱۹۵۶)

12...♗d7 13.♘f1 ♖f-e8 14.♘e3 g6 15.b4 cxb4 16.cxb4 ♘c4 17.♘xc4 bxc4 18.♗d2 c3 19.♗h6

(ب) سیاه تلاش می‌کند تا در جناح شاه فعالانه دفاع کند. 12...g6 13.♘f1 ♔g7 اگر مرکز بسته نباشد، این آرایش می‌تواند خطرناک باشد.

بازیهای نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی- فورمان (هفدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

14.♘e3 ♖e8 15.dxe5? dxe5 16.g4 h5!

بولسلاوسکی- سوئتین (لنینگراد، سال ۱۹۴۹)

14.♘e3 ♖e8 15.b4! cxb4 16.cxb4 ♘c4 17.♘xc4 bxc4 18.♕d2

نشان دادن این که چگونه شناخت ایده‌های بنیادی یک سیستم به بازیکن کمک

می‌کند تا راه خود را در پوزیسیونهای جدید بیابد، حائز اهمیت است. برای مثال به بازی **برونشتاین- اوانس** (مسکو، سال ۱۹۵۵) نگاه کنید.

(۳) سیاه بعد از 12...♗b7 آمادهٔ گشودن مرکز می‌شود.

بازیهای نمونه برای تحلیل

برونشتاین- پانوف (مسکو سال ۱۹۴۶)

13.♘f1 cxd4 14.cxd4 ♖a-c8 15.♗d3 d5 16.dxe5 ♘xe4 17.♘g3 ♗b4 18.♖e2 ♘xg3 19.fxg3

راوینسکی- پانوف (مسکو سال ۱۹۴۷)

17...f5!

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

18.exf6 e.p. ♗xf6 19.♘f5! ♘c4 20.♖e2 ♘xb2! 21.♗xb2 ♗xb2,...

سوئتین- بلاتنی (لیون، سال ۱۹۵۵)

19.♗xe4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

dxe4 20.♘xe4 ♗xe4 21.♖xe4 ♕c2 22.♕d5+! ♔h8 23.♘e1

بولسلاوسکی- بوندارفسکی (تفلیس سال ۱۹۵۱)

12...cxd4 13.cxd4 ♗b7 14.d5 ♗c8 15.♘f1 ♘e8 16.b3 g6 17.♘e3 ♘g7 18.♗d2 ♘b7 19.♖c1 ♗d7 20.b4

واسیکوف - نجمدینوف (خارکف، سال ۱۹۵۶)

12...cxd4 13.cxd4 ♗b7 14.♘f1 ♖a-c8 15.♗d3 ♘c4 16.b3 exd4 17.♘xd4 ♘e5 18.♗b2 ♖f-e8 19.♘g3 ♗f8 20.♖c1 ♕b6 21.♗b1 ♖xc1 22.♕xc1 ♕c5

(۴) سیاه بعد از 12...♖d8 آمادهٔ گشودن مرکز می‌شود.

بازیهای نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی- کرس (دومین دور مسابقات نامزدهای قهرمانی جهان، سال ۱۹۵۳)

12...♖d8 13.♘f1 d5 14.exd5 exd4 15.cxd4 ♘xd5 16.♕e2 ♗b7

شاگالویچ - تسیرولنیکف (مینسک، سال ۱۹۵۵)

12...♖d8 13.♘f1 d5 14.dxe5 dxe4 15.♘1-d2 exf3 16.exf6 ♗xf6 17.♕xf3 ♗e6 18.♘e4 ♗e7 19.♗f4

نیلسون - کرس (المپیاد یازدهم- آمستردام، سال ۱۹۵۴)

12...♖d8 13.♘f1 cxd4! 14.cxd4 d5 15.♘xe5 dxe4 16.♘g3 ♗d6 17.♕e2 ♗xe5 18.dxe5 ♕xe5 19.♘xe4 ♗f5

اونـزیکر- پاخمان (هیستینگز، سال ۱۹۵۴-۵۵)

16...♗b7

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

17.♘f5! ♗d6 18.♘g4 ♘xg4 19.♕xg4 g6 20.♗xe4 ♖e8 21.♗h6! ♗b4! 22.♗xb7 ♘xb7 23.♕h4

(۵) سیاه ستون c را برای بازی فعال در جناح وزیر می‌گشاید:

12...cxd4 13.cxd4

نبرد اصلی به جناح وزیر انتقال یافته است و سفید ابتکار عمل را به‌دست می‌گیرد.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

آرونین- لیسیتسین (لنینگراد، سال ۱۹۴۷)

13...♘c6 14.♘b3 a5 15.♗a3 a4 16.♘b-d2 a6 17.bxa3 ♖xa3 18.♕c1 ♕a5 19.♗b3 ♗b7 20.♕b2 exd4 21.♘xd4 ♘xd4 22.♗xd4 ♕a8 23.e5

برونشتاین- کرس (مسابقات قهرمانی سال ۱۹۵۶)

13...♘c6 14.♘b3 ♗b7 15.♗g5 h6 16.♗h4 ♘h5 17.d5 ♘d8 18.♗xe7 ♕xe7 19.♘f-d4 ♘f4 20.♘f5 ♕f6 21.♖e3

اونزیکر- کرس (مسابقات یادبود آلخین، سال ۱۹۵۶)

16...♘b4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

17.♗b1 ♖a-c8 18.♖e2 ♘h5 19.a3 ♘c6 20.d5 ♘b8 21.♖c2 ♕d8

II- سیستمهای دیگر در دفاع چیگورین

(۱) 9...♗e6 سیاه تلاش می‌کند فیلهای خانه‌های سفیدرنگ را تعویض و پوزیسیون را ساده کند. بخت سفید به وضوح بهتر است.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

سوئتین- خولموف (صفحه ۱۹۲ را ببینید)

آرونین- خولموف (بیست و چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

10.d4 ♗xb3 11.axb3 ♕d7 12.d5 ♘b8 13.c4 c6 14.♘c3 cxd5 15.♘xd5 ♘xd5 16.♕xd5 ♘c6 17.♗d2 ♕b7 18.♖e-c1 b4 19.h4 h6 20.g3

(۲) 9...♘d7 سیاه تجدید سازمان داده و می‌کوشد e5 را تقویت کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

پینکوس- راگوزین (مسابقهٔ شوروی و آمریکا، سال ۱۹۴۶)

10.d4 ♗f6 11.a4 ♘a5 12.♗c2 b4 13.cxb4? ♘c6 14.♗e3 ♘xb4

آلاتورتسف - بانیک (دروسکینکی، سال ۱۹۴۷)

13.d5!

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

bxc3 14.b4 ♘b7 15.a5! ♘b8 16.♘xc3 c5 17.dxc6 e.p. ♘xc6 18.♘d5

سوئتین- بوریسنکو (خارکف، سال ۱۹۵۶)

10.d4 ♗f6 11.a4 ♗b7 12.axb5 axb5 13.♖xa8 ♕xa8 14.d5 ♘e7 15.♘a3 ♗a6 16.♘c2 ♘c5 17.♘b4 ♘xb3 18.♕xb3 ♗b7 19.♗e3 ♖b8 20.♘d2

آرونین- آنتوشین (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

10.d4 ♘b6 11.a4 bxa4 12.♗xa4 ♘xa4 13.♕xa4 ♗d7 14.♕c4 ♕c8 15.♘b-d2 ♕b7 16.♘f1 exd4 17.cxd4 ♘b4 18.♘e3 c5

تال- آرونین (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

10.d4 ♘b6 11.♗e3 exd4 12.cxd4 d5 13.♘c3 dxe4 14.♘xe4 ♗f5 15.d5 ♘a5 16.d6!

(۳) 9...a5 سیاه عملیات فعالی را در جناح وزیر آغاز می‌کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

اونزیکر - کرس (مسابقات اینترزونال سال ۱۹۵۵)

10.d4 exd4 11.♘xd4 ♘xd4 12.cxd4 ♗b7 13.♘d2 c5!

تحلیل پاخمان:

11.cxd4 a4 12.♗c2 ♘b4 13.d5!

(۴) 9...♘b8 سیاه به تجدید آرایش پیچیده‌ای متوسل می‌شود و با تقویت e5 به e4 فشار وارد می‌آورد.

بازی‌های نمونه برای تحلیل

شجرباکف - فورمان (بیست و دومین دورهٔ قهرمانی شوروی)

10.d3 ♘b-d7 11.♘b-d2 a5 12.♘f1 a4 13.♗c2 ♖e8

آرولید- لیپنیتسکی (ورشیلف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

10.d4 ♘b-d7 11.♘b-d2 ♗b7 12.♗c2 ♖e8 13.♘f1 ♗f8 14.♘g3 g6 15.dxe5 dxe5 16.♕e2 c5 17.♗e3 ♕e7 18.a4 c5

گلر ـ فیلیپ (مسابقات کاندیداها، سال ۱۹۵۶)

10.d4 ♘b-d7 11.c4! b4 12.c5 ♗b7 13.♕c2 exd4 14.c6 d3 15.♕c4 ♘b6 16.cxb7 ♘xc4 17.bxa8=♕ ♕xa8 18.♗xc4 ♘xe4 19.♗xd3 d5 20.a3 a5 21.♗e3 ♘c5 22.♗f1 b3 23.♘b-d2

ماتانویچ ـ اسمیسلوف (بلگراد، سال ۱۹۵۶)

10.d4 ♘b-d7 11.c4 ♗b7 12.♘c3 c6 13.a3 ♖b8 14.♗a2 a5 15.cxb5 cxb5 16.b4 axb4 17.axb4 exd4 18.♘xd4 d5 19.♘xd5

(بولسلاوسکی 19.e5 را توصیه می‌کند)

♘xd5 20.exd5 ♗xb4

کوتکوف ـ کروگیوس (تفلیس، سال ۱۹۵۶)

10.d4 ♗b7 11.dxe5 ♘xe4 12.♗c2 ♘c5 13.exd6 ♕xd6 14.♕e2 ♗f6 15.♗e3 ♘b-d7 16.♘b-d2 ♕c6 17.♗f4 ♘b6

(۵) واریانت گامبی

9...♗b7 10.d4 exd4 11.cxd4 ♘a5 12.♗c2 d5 13.e5 ♘e4 14.♘b-d2 f5 15.exf6 e.p. ♗xf6 16.♘xe4 dxe4 17.♗xe4 ♗xe4 18.♖xe4 c5

سیاه با این قربانی دادن پیاده امیدوار است در مرکز ابتکار عمل را به‌چنگ آورد. تجربه نشان داده که بخت سفید بهتر است:

بازیهای نمونه برای تحلیل

لونفیش ـ فلور (پانزدهمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

19.d5 ♘c4 20.♖b1 ♕d7 21.b3 ♕f5 22.♕c2 ♘d6 23.♖e2 ♕xd5 24.♗a3!

بیوشف ـ لیلینتال (بیست و یکمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

19.♖g4 cxd4 20.♗g5 d3 21.♗xf6 ♕xf6 22.♕xd3 ♕xb2 23.♕d5+ ♔h8 24.♖e1

بوگدانف ـ پرزیتس

19.♖g4 cxd4 20.♗g5 ♘c6 21.♘xd4 ♘xd4 22.♗xf6 ♕xf6 23.♕xd4 ♖a-d8 24.♕xf6 ♖xf6 25.♖c1

(۶) حمله مارشال: 8.c3 d5!? سیاه پیاده‌ای قربانی می‌دهد و تلاش می‌کند تا ابتکار عمل را در مرکز و جناح شاه به‌دست آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

آرونین- سوئتین (لنینگراد، سال ۱۹۴۹)

9.exd5 ♘xd5 10.♘xe5 ♘xe5 11.♖xe5 c6 12.d4 ♗d6 13.♖e1 ♕h4 14.g3 ♕h3 15.♕d3 ♗f5 16.♕f1 ♕h5 17.♗e3 ♖a-e8 18.♘d2 ♖e6 19.♗d1 ♗g4 20.♗xg4 ♕xg4 21.f3 ♕g6 22.♗f2

بولسلاوسکی - سایگین (اسوردلوسک، سال ۱۹۵۱)

17...♗h3

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

18.♗d1 ♕f5 19.♕e2 ♖a-e8 20.♘b-d2 c5 21.♘f3! ♘f4 22.♕c2 ♘d3 23.♘h4! ♘xe1 24.♕xf5 ♗xf5 25.♘xf5

بولسلاوسکی - شامکویچ (خارکف، سال ۱۹۵۶)

9.exd5 ♘xd5 10.♘xe5 ♘xe5 11.♖xe5 ♘f6 12.d4 ♗d6 13.♖e1 ♘g4 14.h3 ♕h4 15.♕f3 h5 16.♘d2 ♗b7 17.♘e4 ♖a-d8 18.♗g5 ♗xe4 19.♖xe4 ♗h2+ 20.♔f1

(۷) 9.d3 سفید تلاش می‌کند تا هرچه سریعتر جناح وزیر خود را گسترش داده و فعلاً هر نوع عملیات را در مرکز به تعویق می‌اندازد

بازیهای نمونه برای تحلیل

آرونین - گلر (نوزدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

9...♘a5 10.♗c2 c5 11.♘b-d2 ♘c6 12.♘f1 ♘d7 13.d4 exd4 14.cxd4 ♘b6 15.d5 ♘e5 16.♘xe5 dxe5 17.f4 ♗f6

گرچکین-گلر (اسوردلوسک، سال ۱۹۵۱)

12.♕e2

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

♘d7 13.♘f1 ♘b6 14.♘e3 ♗e6 15.♗d2 ♖e8 16.♖a-d1 ♕c7 17.♗b1 ♖a-d8 18.♗c1 d5! 19.exd5 ♘xd5 20.♘xd5 ♗xd5 21.♘xe5 ♗f6

پیلنیک - کرس (المپیاد یازدهم، آمستردام، سال ۱۹۵۴)

13.a4!

(تا اینجا حرکات مانند بازی آرونین-گلر بود)

♘b6 14.axb5 axb5 15.♖xa8 ♘xa8 16.♘e3 ♘b6 17.d4 ♖e8 18.dxc5 dxc5 19.♕e2

گیپسلیس - ویستانتسکیس (تالین، سال ۱۹۵۶)

13.d4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

exd4 14.cxd4 ♗f6 15.e5 dxe5 16.♗e4 ♗b7 17.dxe5 ♗e7 18.♕c2 h6 19.♗f4 ♘b4 20.♕e2 ♗xe4 21.♕xe4 c4

کندراتیو - آرونسن (لنینگراد، سال ۱۹۵۶)

13.♘e3

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

♖e8 14.d4 cxd4 15.cxd4 exd4 16.♘xd4 ♘xd4 17.♕xd4 ♗b7 18.♗d2

(۸) 9.d4 سفید درصدد حملهٔ فوری به پوزیسیون مرکزی سیاه است. این عمل به سیاه اجازه بازی تند متقابلی می‌دهد که با 9...♗g4 شروع می‌شود.

بازی نمونه برای تحلیل:

راگوزین - لیلینتال (لنینگراد، سال ۱۹۳۹)

9...♗g4 10.♗e3 exd4 11.cxd4 ♘a5 12.♗c2 ♘c4 13.♗c1 c5 14.b3 ♘a5 15.♘b-d2 ♘c6 16.h3 ♗h5 17.♗b2 ♘xd4 18.♗xd4 cxd4 19.g4 ♘xg4! 20.hxg4 ♗xg4 21.♕e2 ♖c8

بولسلاوسکی - کرس (هفدهمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

10.h3 ♗h5 11.d5 ♘a5 12.♗c2 c6 13.dxc6 ♕c7 14.♘b-d2 ♘xc6 15.♘f1 ♖f-c8 16.♘g3 ♗g6 17.♘h4 b4 18.♘h-f5 bxc3 19.bxc3 ♗f8 20.♗g5 ♘d7

برونشتاین - کرس (مسابقات قهرمانی سال ۱۹۵۰)

9...♗g4 10.h3 ♗xf3 11.♕xf3 exd4 12.♕d1 dxc3 13.♘xc3 ♘a5 14.♗c2 ♖e8 15.f4 b4 16.♘d5 ♘xd5

شیشوف - کامیشوف (تفلیس، سال ۱۹۵۱)

9...♗g4 10.♗e3 ♘xe4 11.♗d5 ♕d7 12.♗xe4 d5 13.♗xh7+ ♔xh7 14.dxe5 ♕f5 15.♘d4! ♕g6 16.f3 ♘xd4 17.cxd4 ♗h3 18.♕e2

نجمدینوف - شامکویچ (کیسلودوسک، سال ۱۹۵۶)

8...♗g4

(حرکات 6.♖e1 و 7...o-o انجام نشده است)

9.h3 ♗xf3 10.♕xf3 exd4
11.♕g3 o-o 12.♗h6 ♘e8
13.♗d5 ♕d7 14.♕g4 ♕xg4
15.hxg4 gxh6 15.♗xc6 dxc3
17.♘xc3 ♖b8

III- سیستمهای دیگر، بعد از انجام:

3...a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7

(۱) 6.♕e2 (یا 5.♕e2) سفید وزیرش را گسترش می‌دهد و خانه d1 را برای رخ آزاد می‌کند. بازیهای نمونه برای تحلیل:

برونشتاین- الوستاد (مسابقهٔ شوروی و آمریکا، سال ۱۹۴۶)

5.♕e2 b5 6.♗b3 ♗e7 7.c3 o-o
8.o-o d6 9.d4 ♗g4 10.♖d1
exd4 11.cxd4 d5 12.e5 ♘e4
13.♘c3 ♘xc3 14.bxc3 ♕d7
15.h3 ♗h5 16.♗c2 ♗g6
17.♘e1 ♘d8 18.♘d3 ♘e6
19.a4 ♕c6 20.♗b2 ♕c4

سوئتین - پونیاکف (مینسک، سال ۱۹۵۳)

6.♕e2 b5 7.♗b3 d6 8.c3 ♘a5
9.♗c2 c5 10.d4 ♕c7 11.d5 o-o
12.♘b-d2 ♘b7 13.♔h1 ♘e8
14.♖g1 g6 15.g4 f6 16.a4 b4
17.♘c4 a5 18.♗h6 ♘g7
19.♘e3 ♘d8 20.♘f5

کرس- رابر (مسابقهٔ شوروی- یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

6.♕e2 b5 7.♗b3 d6 8.a4 ♗g4
9.c3 o-o 10.h3 ♘a5 11.♗c2
♗e6 12.axb5 axb5 13.d4 ♗c4
14.♗d3 ♗xd3 15.♕xd3 ♘c4
16.♖xa8 ♕xa8 17.b3 ♕a2
18.bxc4 bxc4 19.♕e3 ♕xb1
20.dxe5 ♘xe4 21.♖e1 ♘c5
22.♗a3 ♕b6 23.♕d4 ♘b7?
24.♕xb6 cxb6 25.♘d4

ژابو- کوئلر (المپیاد دوازدهم، مسکو، سال ۱۹۵۶)

23...♖a8!

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

24.exd6 ♗xd6 25.♕d5 ♕b7
26.♕xc4 ♕b3 27.♕xb3 ♘xb3
28.♗xd6 cxd6

کرس - اویوه (مسابقهٔ قهرمانی جهان سال ۱۹۴۸)

6.♕e2 b5 7.♗b3 o-o 8.c3 d5
9.d3 d4 10.cxd4 ♘xd4
11.♘xd4 ♕xd4 12.♗e3 ♕d6

13.♘c3 ♗e6 14.♗xe6 fxe6

اسپاسکی ـ تایمانوف (بیست و سومین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

5.♕e2 ♗e7 6.c3 b5 7.♗b3 o-o 8.o-o d5 9.d3 d4 10.♘b-d2 ♖b8 11.a4 dxc3 12.bxc3 b4 13.♘c4 ♗g4 14.♗b2 ♗c5

(۲) 6.♘c3 سفید اجازه تعویض فیل جناح شاه خود را می‌دهد و می‌کوشد در مرکز فعالانه بازی کند. (!d5♘)

بازیهای نمونه برای تحلیل

کرس ـ اسپاسکی (مسابقات قهرمانی سال ۱۹۵۶)

6...b5 7.♗b3 d6 8.♘d5 ♘a5 9.♘xe7 ♕xe7 10.d4 ♗b7 11.♗g5 ♘xb3 12.axb3 ♗xe4 13.♘xe5 dxe5 14.♖e1 exd4 15.♗xf6 ♕xf6 16.♖xe4+ ♔d7 17.♕g4+

میکناس ـ نجمدینوف (بیست و چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

6...b5 7.♗b3 d6 8.♘d5 ♘a5 9.♘xe7 ♕xe7 10.♖e1 o-o 11.d4 ♘xb3 12.axb3 c5 13.dxe5 dxe5 14.♕d3 h6 15.♘h4 ♖d8 16.♕f3 g6 17.♕e3

(۳)

6.♗xc6 dxc6 7.d3 (یا 7.♕e1 یا 7.♘c3)

این کوششی برای اجتناب از واریانت‌های اصلی **دفاع چیگورین** است. سفید فیل جناح شاه خود را تعویض می‌کند با این امید که بر e5 فشار وارد آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

تایمانوف ـ پوگز (ژوانو ـ سدروج، سال ۱۹۵۰)

7.d3 ♘d7 8.♘b-d2 o-o 9.♘c4 ♗f6 10.b3 ♖e8 11.♗b2 c5 12.a4 ♕e7 13.♘e3 ♘f8 14.♘d5 ♕d6 15.♘xf6+ ♕xf6 16.♘xe5 ♘g6 17.♘c4

نجمدینوف ـ کروگیوس (ساراتوف، سال ۱۹۵۳)

7.♕e1 c5 8.b3 ♗d6 9.♗b2 ♕e7 10.♘c3 o-o 11.h3 ♗e6 12.♕e3 c4 13.bxc4 ♗xc4 14.d3 ♗e6 15.d4 exd4 16.♘xd4 ♗c5 17.e5 ♘d7 18.♘e4 ♗a7 19.♕g3

نجمدینوف ـ بانیک (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

7.♘c3 ♗g4 8.d3 ♘d7 9.♕e2 ♗d6 10.h3 ♗xf3 11.♕xf3 ♘c5 12.♘e2 ♘e6 13.♕g3

♕f6 14.c3 h5 15.h4 o-o-o 16.f4 ♗c5+ 17.♔h1 ♕g6

نجمدینوف ـ رومانفسکی (خارکف، سال ۱۹۵۶)

7.♘c3 ♘d7 8.d4 exd4 9.♘xd4 ♘e5 10.♗f4 ♘g6 11.♗g3 o-o 12.♘f5 ♗f6 13.♕xd8 ♗xd8 14.♖a-d8 h5 15.h3 h4 16.♗h2 a5 17.♖f-e1

(۴) 7.Te1 یا 7.e5 d4 exd4 6.

سفید از واریانت اصلی دفاع چیگورین اجتناب می‌کند و سریعاً باعث حرکات اجباری در مرکز می‌شود.

سوئتین ـ پتروسیان (هجدهمین دورهٔ قهرمانی شوروی)

7.♖e1 o-o 8.e5 ♘d5 9.♗b3 ♘b6 10.♘xd4 ♘xd4 11.♕xd4 d5 12.exd6 e.p. ♕xd6 13.♕e4 ♗f6 14.♘c6

نجمدینوف ـ لیپنیتسکی (باکو، سال ۱۹۵۱)

7.♖e1 o-o 8.e5 ♘e8 9.♘xd4 ♘xd4 10.♕xd4 d6 11.♘c3 c5 12.♕e4 dxe5 13.♕xe5 ♗e6

وسلی ـ کروگیوس (اسلو، سال ۱۹۵۴)

7.e5 ♘e4 8.♘xd4 o-o 9.♘f5 d5 10.♗xc6 bxc6 11.♘xe7+ ♕xe7 12.♖e1 f6 13.f3 ♘c5 14.b3 fxe5 15.♗a3 ♖f6 16.♘c3 ♖g6 17.g3 ♕h4 18.♗xc5 ♖xg3+ 19.hxg3 ♕xg3+ 20.♔f1 ♕h2 21.♖e2

(۵) 4.♗xc6 dxc6 5.♘c3 سفید درپی برتری پیاده‌ای در جناح شاه و یا وارد آوردن فشار بر e5است. این واریانت عملاً به ندرت بازی شده است.

مدلهای بازی برای تحلیل

رومانفسکی ـ بوتوینیک (مسکو، سال۱۹۵۳)

اسمیسلوف ـ کرس (دوازدهمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

گلدنوف ـ برونشتاین (بیستمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

IV ـ *دفاع باز در روی‌لوپز:*

3...a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♘xe4

پوزیسیون اصلی بعد از

6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6

پدید می‌آید. این پوزیسیون به بازی تندی منجر می‌شود که از لحاظ امکانات ترکیبی غنی است.

سیاه می‌کوشد به سرعت گسترش یابد و فعالانه برای کسب ابتکار عمل، به قیمت

تضعیف ساختار پیاده‌ای خود، نبرد می‌کند.

(۱) حرکت 9.c3 معمولی‌ترین ادامه است. سفید فیل جناح شاه خود را حفظ می‌کند و سعی در عقب‌نشاندن اسب سیاه در e4 دارد.

(الف) 9...♗e7 که گسترش جناح شاه را تکمیل می‌کند. سیاه بعداً تلاش خواهد کرد تا در جناح وزیر یورش پیاده‌ای را سازمان دهد و در همان حال خانه c5 را برای اسب خود خالی می‌گذارد.

مدلهای بازی برای تحلیل:

بولسلاوسکی - لوتیکوف (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

10.♘b-d2 o-o 11.♗c2 f5 12.♘b3 ♕d7 13.♘f-d4 ♖a-d8 14.♘xc6 ♕xc6 15.♘d4 ♕d7 16.f3 ♘g5 17.b4 ♘f7 18.f4 c5 19.bxc5 ♗xc5 20.♔h1 ♗xd4 21.cxd4 a5

گلدین - گورگنیدزه (تفلیس، سال ۱۹۵۵)

10.a4 b4 11.♘d4 ♘xe5 12.f4 ♗g4 13.♕c2 c5 14.fxe5 cxd4 15.cxd4 o-o 16.♘b-d2 ♗e2 17.♖e1 ♖c8 18.♕b1 ♗h5 19.♘xe4 ♗g6 20.♘f6+ gxf6 21.♕a2 fxe5 22.♗h6 exd4

تال - کورچنوی (ریگا، سال ۱۹۵۵)

10.♘b-d2 o-o 11.♕e2 ♘xd2 12.♗xd2 ♘a5 13.♗c2 c5 14.♕d3 g6 15.♗h6 ♖e8 16.♕d2 ♘c4 17.♕f4 ♘xb2 18.♗g5 d4 19.cxd4 cxd4 20.♗e4 ♗d5.

(ب) 9...♗c5. سیاه سوارهای خود را فعالانه مستقر می‌کند و بر خانه f2 سفید فشار می‌آورد. اما درعین حال، تاحدی امکان انتخاب طرحهای بعدی را برای خود محدود می‌کند، زیرا هم انجام حرکت ...♘c5 و هم پیشروی در جناح شاه مشکل‌تر می‌شود.

رابر - گلر (مسابقهٔ شوروی - یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

10.♕d3 o-o 11.♗e3 f6 12.exf6 ♗xe3 13.♕xe3 ♕xf6 14.♘b-d2 ♘xd2 15.♕xd2

ژباندوتو - سالیگو (مکاتبه‌ای، سال ۱۹۵۴)

10.♘b-d2 o-o 11.♗c2 f5 12.♘b3 ♗b6 13.♘b-d4 ♘xd4 14.♘xd4 ♗xd4 15.cxd4 f4 16.f3 ♘g3 17.hxg3 fxg3 18.♕d3 ♗f5 19.♕xf5 ♖xf5 20.♗xf5 ♕h4 21.♗h3 ♕xd4+

22.♔h1 ♕xe5

(۲) 9.♕e2 یا واریانت مسکو که در سالهای اخیر بسیار متداول شده است. سفید با هدف اعمال فشار بر d5 اجازهٔ تعویض فیل جناح شاه خود را می‌دهد.

زوراخف - راگوزین (لنینگراد، سال ۱۹۵۴)

9...♗e7 10.♖d1 ♘c5 11.c4 d4 12.cxb5 d3 13.♕f1 ♗xb3 14.axb3 ♘b4 15.♗e3 axb5 16.♖xa8 ♕xa8 17.♗xc5 ♗xc5 18.♘e1 o-o 19.♘xd3 ♘xd3 20.♕xd3

واسیکوف - گورگنیدزه (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

9...♗e7 10.♖d1 ♘c5 11.c4 d4 12.cxb5 d3 13.♕f1 ♗xb3 14.axb3 ♘b4 15.♘c3 ♘xb3 16.♖a4 ♘xc1 17.♖dxc1 o-o 18.♖d1 axb5 19.♖xa8 ♕xa8 20.♘e1 ♖d8 21.♘xd3 ♘xd3 22.♖xd3 b4

شاگالویچ - راویسنسکی (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

9...♗e7 10.♖d1 ♘c5 11.♗xd5 ♗xd5 12.♘c3 ♗c4 13.♖xd8+ ♖xd8 14.♕e3 b4 15.b3 ♗e6 16.♘e4 ♖d1+ 17.♘e1 ♘d4 18.♗b2 ♘xc2 19.♕e2 ♖xa1 20.♗xa1 ♘xa1 21.♘xc5 ♗xc5 22.♘d3 ♗b6 23.♘xb4 o-o 24.♘c6 f6 25.♘e7+ ♔h8 26.♕h5 ♗f7

اسماکف - چخوور (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

9...♗c5 10.♗e3 ♕e7 11.♖d1 ♖d8 12.♘b-d2 ♗xe3 13.♕xe3 ♘xd2 14.♖xd2 ♘a5 15.♖a-d1 ♘xb3 16.axb3 c5 17.c3 o-o 18.h3 ♖d7

V - دفاع تأخیری اشتاینیتز:

3...a6 4.♗a4 d6

این سیستم منجر به بازی پیچیده‌ای می‌شود. وظیفهٔ اصلی سیاه حفظ و تقویت e5 است.

5.♗xc6+ bxc6 6.d4 f6 (۱)

سفید فیل جناح شاه خود را تعویض اما در فضا برتری کسب می‌کند.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

لیپینتسکی - ساژائف (کیف، سال ۱۹۴۹)

7.c4 g6 8.♘c3 ♗g7 9.♕a4 ♘e7 10.dxe5 fxe5 11.c5 o-o

12.♗g5

سوکولسکی ـ گلدنوف (کیف، سال ۱۹۵۰)

7.♗e3 ♘e7 8.♘c3 ♘g6 9.♕d2 ♗e7 10.o-o-o o-o 11.h4 ♗g5 12.h5

ایوکف ـ اسمیسلوف (مسابقهٔ شوروی و یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

7.♗e3 ♘e7 8.♘c3 ♘g6 9.♕d2 ♗e7 10.o-o-o ♗e6 11.h4 h5 12.dxe5 fxe5 13.♘g5 ♗xg5 14.♗xg5 ♕b8 15.b3 ♕b4 16.f3 a5 17.♘a4 c5 18.♔b2 o-o

(۲) 5.c3 ♗d7 6.d4 سفید فیل جناح شاه خود را حفظ می‌کند و می‌کوشد در مرکز ابتکار عمل را به‌دست آورد.

(الف) واریانت رومانفسکی

6...♘f6 7.o-o ♗e7 8.♘b-d2 o-o 9.♖e1 exd4 10.cxd4 ♘b4

سیاه مرکز را تسلیم می‌کند به این امید که امکان بازی متقابلی بیابد.

سوئتین ـ آرونین (تولا، سال ۱۹۵۲)

11.♗xd7 ♕xd7 12.♘f1 d5 13.♘e5 ♕d6 14.a3 ♘c6 15.♘xc6 ♕xc6 16.e5

آورباخ ـ اسمیسلوف (نوزدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

11.♗xd7 ♕xd7 12.♘f1 c5 13.a3 ♘c6 14.d5 ♘e5 15.♘xe5 dxe5 16.♘g3

لیلینتال ـ سوکولسکی (ایروان، سال ۱۹۵۴)

15.♘g3

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبلی بود)

♖a-d8 16.♘f5 ♖f-e8 17.♘xe5 dxe5 18.♕f3 ♔h8 19.♘xe7 ♕xe7 20.♗g5 ♖d6 21.♖a-c1 b6 22.b4!

(الف ـ ۱) 7.o-o ♘xe4 سیاه می‌کوشد در مرکز به خط اجباری روی آورد، به این امید که پوزیسیون را ساده کند.

گلر ـ ولتماندر (گورکی، سال ۱۹۵۴)

8.♖e1 ♘f6 9.♗xc6 ♗xc6 10.dxe5 dxe5 11.♕xd8+ ♖xd8 12.♘xe5 ♗e4 13.♘d2 ♗e7 14.♘xe4 ♘xe4 15.♗h6!

(صفحهٔ ۶۷ را ببینید)

(الف ـ ۲) واریانت کِسکت 9...♗e8

(به‌جای 9...exd4)

اسمیسلوف ـ لیوبینسکی (هفدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

10.♗b3 ♘d7 11.♘f1 ♗f6 12.♘e3 ♘e7 13.♘g4 ♘g6 14.g3 ♗e7 15.h4 ♘f6 16.♘g5

(ب) 6...g6 7.o-o ♗g7 سیاه e5 را تقویت می‌کند و آماده می‌شود تا بعداً با f5... در جناح شاه پیشروی کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

فاین ـ آلخین (مسابقهٔ A.V.R.O، سال ۱۹۳۸)

8.dxe5 ♘xe5 9.♘xe5 dxe5 10.f4

آرونین ـ برونشتاین (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

8.dxe5 dxe5 9.♗g5 ♘g-e7 10.♕d3 h3 11.♗e3 h6 12.♖d1 ♕c8 13.♗b3 ♗g4 14.♘b-d2 o-o 15.h3 ♗e6 16.♘f1 ♖d8 17.♕e2 ♖xd1 18.♖xd1 ♗xb3 19.axb3 ♕e6

بولسلاوسکی ـ نجمدینوف (بیست و چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

8.♗e3 ♘g-e7 9.dxe5 dxe5 10.♗c5 b6 11.♗a3 b5 12.♗c2 o-o 13.♘b-d2 a5 14.♗c5 a4 15.b3 axb3 16.axb3 ♖b8 17.b4 ♕e8 18.♘b3 ♘d8 19.♗e3 ♘e6 20.♘c5

(ج) 6...♘g-e7 سیاه تلاش می‌کند با انتقال اسب جناح شاه خود به g6، خانهٔ e5 را تقویت کند.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

تال ـ بانیک (خارکف، سال ۱۹۵۶)

7.♗b3 h6 8.♘h4 exd4 9.cxd4 ♘xd4 10.♕xd4 ♘c6

واسیکوف ـ بانیک (خارکف، سال ۱۹۵۶)

7.o-o ♘g6 8.♗e3 ♗e7 9.♘b-d2 o-o 10.♗c2 ♘h4 11.♘xh4 ♗xh4 12.f4 exf4 13.♗xf4 ♗g5 14.♕h5 h6 15.♗b3 ♗xf4 16.♖xf4 ♕e7 17.♘f1 ♘d8 18.♘e3

بولسلاوسکی ـ تاراسوف (بیست و چهارمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

7.o-o ♘g6 8.♗e3 ♗e7 9.♘b-d2 o-o 10.a3 ♔h8 11.♖e1 exd4 12.cxd4 f5 13.exf5 ♗xf5 14.♖c1 d5 15.♗xc6 bxc6 16.♖xc6 ♗d6

(۳) 5.c4. سفید به d5 فشار می‌آورد اما تاحدی خانه d4 خود را نیز تضعیف می‌کند.

بولسلاوسکی ـ فاین (مسابقهٔ رادیویی شوروی ـ آمریکا، سال ۱۹۴۶)

5...♗d7 6.♘c3 g6 7.d4 exd4 8.♘xd4 ♗g7 9.♘xc6 bxc6 10.o-o ♘e7 11.c5

گلدنوف ـ یودویچ (پانزدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

5...♗g4 6.♘c3 ♘f6 7.h3 ♗xf3 8.♕xf3 ♗e7 9.d3 o-o 10.♗e3 ♘d2 11.♘d5 ♘c5 12.♗xc5 dxc5 13.♗xc6 bxc6 14.♘xe7+ ♕xe7

کرس - رشفسکی (مسابقهٔ قهرمانی جهان، سال ۱۹۴۸)

5...♗g4 6.♘c3 ♘e7 7.h3 ♗xf3 8.♕xf3 ♘g6 9.♘d5

ب) سیستمهایی که بدون حرکت 3...a6 هستند

(۱) دفاعهای قدیمی 3...♘f6 یا 3...d6 (دفاع اشتاینیتز)

سیاه برای گسترش سریع تلاش می‌کند. مهمترین دستاوردهای تئوریک در این سیستمها در زیر ارائه می‌شود.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

بولسلاوسکی - برونشتاین (هشتمین بازی از مسابقه دوجانبه، سال ۱۹۵۱)

3...♘f6 4.o-o d6 5.d4 ♗d7 6.♘c3 ♗e7 7.♗xc6 ♗xc6 8.♕d3 exd4 9.♘xd4 o-o 10.♗f4 ♘d7 11.♖a-d1 ♗f6 12.b4 ♖e8 13.♖f-e1 ♗xd4 14.♕xd4 b5 15.♖d3

اسپاسکی - آنتوشین (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

3...♘f6 4.o-o ♘xe4 5.d4 ♘d6 6.dxe5 ♘xb5 7.a4 d6 8.e6 ♗xe6 9.axb5 ♘e5 10.♘d4 ♗d7 11.f4 ♘g6 12.♘c3 ♗e7 13.♘d5 f5 14.b6 cxb6 15.♗d2 o-o 16.♗c3

کرس - اونزیکر (مسابقهٔ دوجانبه، هامبورگ، سال ۱۹۵۶)

3...♘f6 4.o-o ♘xe4 5.d4 ♗e7 6.♕e2 ♘d6 7.♗xc6 bxc6 8.dxe5 ♘b7 9.♘c3 o-o 10.♘d4 ♗c5 11.♖d1 ♗xd4 12.♖xd4 d5 13.exd6 e.p. cxd6 14.b4 ♖e8 15.♗e3 ♗e6 16.♕f3

(۲) 3...♗c5 سیاه می‌کوشد به سرعت گسترش یابد و بازی تندی را با سوارهای خود آغاز می‌کند.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

اسمیسلوف - بارکزا (المپیاد دهم، هلسینکی، سال ۱۹۵۲)

4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.e5 ♘d5 7.o-o o-o 8.cxd4 ♗b6 9.♗c4 ♘c-e7 10.♗g5 ♕e8 11.♕b3 c6 12.♘b-d2

برونشتاین - اوکلی (هیستینگز، سال

(۱۹۵۳-۵۴)

4.c3 ♘f6 5.d4 ♗b6 6.o-o o-o 7.dxe5 ♘xe4 8.♕d5 ♘c5 9.♗g5 ♘e7 10.♕d1 ♘e4 11.♗h4 d5 12.♘b-d2 c6 13.♗d3 f5 14.exf6 e.p. ♘xf6 15.♕c2

بولسلاوسکی - موخیدینوف (ورشیلوف‌گراد، سال ۱۹۵۵)

4.c3 ♘g-e7 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♗d2 ♗xd2+ 8.♕xd2 d5 9.exd5

بولسلاوسکی - کلامان (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

4.c3 ♘f6 5.d4 ♗b6 6.♘xe5 ♕e7 7.♗f4 d6 8.♘xc6 ♕xe4+ 9.♕e2 ♕xe2+ 10.♔xe2 a6 11.♗a4 ♗d7

(۳) 3...f5!? سیاه ضدحملهٔ تندی به مرکز می‌کند. این سیستم که قبلاً نامطلوب شناخته می‌شد اکنون دوباره مورد استفاده قرار گرفته است؛ این سیستم به سیاه بخت‌های خوبی می‌دهد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

ایوکف - پورکا (بلگراد، سال ۱۹۵۴)

4.♘c3 fxe4 5.♘xe4 d5 6.♘xe5 dxe4 7.♘xc6 bxc6 8.♗xc6+ ♗d7 9.♕h5+ ♔e7 10.♕e5+ ♗e6 11.f4 ♘h6 12.d4 ♘g4 13.♕xe4 ♘f6 14.♕e5 ♔f7 15.f5 ♗d5 16.o-o ♗e7 17.♗xa8 ♕xa8

تحلیل از وکویچ:

12.♕xe4

(تا اینجا حرکات مانند بازی قبل بود)

♖b8 13.d4 ♔f7 14.f5 ♘xf5 15.o-o

تال - اسپاسکی (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

4.♘c3 ♘f6 5.exf5 ♘d4 6.♘xe5 ♗c5 7.o-o o-o 8.♘f3 c6 9.♘xd4 ♗xd4 10.♗d3 d5 11.♘e2 ♗e5 12.♘g3 ♘e4 13.♗xe4 dxe4 14.d3 exd3 15.♕xd3 ♕xd3 16.cxd3 ♗xg3 17.hxg3 ♗xf5

بولسلاوسکی - تولوش (بیست و چهارمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

4.♘c3 ♘d4 5.♗a4 ♘f6 6.exf5 ♗c5 7.d3 o-o 8.o-o d5 9.♘xe5 ♗xf5 10.♗g5 ♕d6 11.♖e1 c6 12.♗h4 ♖a-e8 13.♗g3 ♕d8 14.♘e2 ♖xe5 15.♗xe5 ♗g4 16.♕d2 ♘xe2+ 17.♖xe2

♗xe2 18.♕xe2 ♘e4 19.♖f1

(۴) 3...♘d4 سیاه d4 را اشغال می‌کند و آمادهٔ ضدحمله در مرکز با d5,... c6... می‌گردد.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

گلر - خولموف (هفدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

4.♘xd4 exd4 5.o-o c6 6.♗c4 ♘f6 7.♕e2 d6 8.e5 dxe5 9.♕xe5+ ♗e7 10.♖e1 b5 11.♗b3 a5 12.a4 ♖a7 13.axb5 o-o

لیپنیتسکی - بونداروسکی (هجدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

4.♘xd4 exd4 5.o-o c6 6.♗c4 ♘f6 7.♖e1 d6 8.c3 ♗e7 9.cxd4 d5 10.exd5 ♘xd5 11.♘c3 o-o 12.d3 ♗f6 13.♗e3

سوئتین - تولوش (بیستمین دوره مسابقات قهرمانی شوروی)

4.♘xd4 exd4 5.o-o c6 6.♗c4 ♘f6 7.d3 d5 8.exd5 ♘xd5 9.♘d2 ♗e7 10.♘f3 ♗f6 11.♖e1+ ♗e6 12.♖e4 c5 13.♕e2 ♕d7 14.♘g5 ♗xg5 15.♗xg5 o-o 16.♖e1 ♖f-e8

(۵) 3...g6 سیاه قصد دارد با گسترش فیل خویش در g7، بر d4 فشار آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

بولسلاوسکی - تریفونویچ (مسابقهٔ شوروی و یوگسلاوی، سال ۱۹۵۶)

4.d4 exd4 5.♗g5 ♗e7 6.♗xe7 ♘gxe7 7.♘xd4 d5 8.♘c3 dxe4 9.♘xe4 o-o 10.♗xc6 ♘xc6 11.♘xc6 bxc6 12.o-o ♗f5

گلر - تریفونویچ (مسابقهٔ شوروی و یوگسلاوی، سال ۱۹۵۷)

4.c3 d6 5.d4 ♗d7 6.o-o ♗g7 7.dxe5 ♘xe5 8.♘xe5 dxe5 9.♕b3 ♘f6 10.♗xd7+ ♕xd7 11.♕xb7 o-o 12.♘d2 ♗h6 13.♘c4 ♗xc1 14.♖axc1 ♖f-b8 15.♕a6

پ) سیستم‌های دیگر

(۱)

3...a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗c5 6.c3 b5

سیاه فیل جناح شاه خود را به نحو فعالی مستقر می‌سازد با این هدف که در طول قطر a7-g1 فشار آورد.

بازیهای نمونه برای تحلیل:

پادوسکی - گاشارف (مسابقات

قهرمانی بلغارستان، سال ۱۹۵۵)

6.c3 b5 7.♗c2 ♗a7 8.d4 ♕e7 9.a4 o-o 10.axb5 axb5 11.♗e3 ♘g4 12.♗g5 f6 13.♗c1 ♔h8 14.♘h4 ♘h6 15.♗xh6 gxh6 16.♘f5 ♕e8 17.♘a3

(۲)

3...a6 4.♗a4 d6 5.c3 f5

بازیهای نمونه برای تحلیل:

اویوه-کرس (مسابقه قهرمانی جهان سال۱۹۴۸)

6.exf5 ♗xf5 7.d4 e4 8.♘g5 d5 9.f3 e3

گرچکین - استرین (شوروی، مسابقات قهرمانی مکاتبه‌ای، سال ۱۹۴۹)

6.exf5 ♗xf5 7.d4 e4 8.o-o exf3 9.♕xf3 ♘e7 10.♖e1 ♗g6 11.♗g5 d5 12.♗xc6+ bxc6 13.♘d2 h6 14.♗h4 ♗f7 15.♖e3

بولسلاوسکی - راگوزین (هفدهمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

6.exf5 ♗xf5 7.o-o ♗d3 8.♖e1 ♗e7 9.♖e3 e4 10.♘e1

(۳)

3...a6 4.♗a4 b5 5.♗b3 ♘a5

سیاه به قیمت واگذار کردن ابتکار عمل در مرحلهٔ گشایش به حریف، فیل ارزشمند جناح شاه سفید را تعویض می‌کند.

بازی‌های نمونه برای تحلیل:

آنتوشین - تایمانوف (بیست و دومین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

6.d4 exd4 7.♕xd4 ♘xb3 8.axb3 ♘e7 9.o-o ♘c6 10.♕d5 ♗b7 11.♘e5 ♕e7 12.♗f4 ♘d8 13.♕d2 ♘e6 14.♗g3 d6 15.♘d3 ♕d7 16.♘c3 ♗e7 17.f4 f5

اسپاسکی - تایمانوف (بیست و دومین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

6.o-o d6 7.d4 ♘xb3 8.axb3 f6 9.♘c3 ♗b7 10.♘h4 ♘e7 11.dxe5 dxe5 12.♕f3 ♕d7 13.♖d1 ♕e6 14.♗e3

(برای ادامه بازی به صفحه ۴۶ نگاه کنید)

(۴)

3...a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o d6 6.♗xc6+ bxc6 7.d4

سفید فیل جناح شاه خود را تعویض می‌کند تا در فضا صاحب برتری شود.

بازیهای نمونه برای تحلیل

بولسلاوسکی - اسمیسلوف (قهرمانی مطلق شوروی، سال ۱۹۴۱)

7...exd4 8.♘xd4 c5 9.♘f3 ♗e7

10.♘c3 o-o 11.♖e1 ♗b7 12.♗g5

سوئتین ـ لیپنیتسکی (بیستمین دورهٔ مسابقات قهرمانی شوروی)

7...♗g4 8.dxe5 ♘xe4 8.exd6 ♗xd6 10.h3 ♗f5 11.♘d4 ♕f6 12.♕d3 ♖d8

برای اینکه هر طرح مطالعاتی، نظیر برنامه‌ای که ارائه گردید، سیستمها و نمونه‌های جدید از بازی عملی را دربرگیرد، باید هر از چندگاه در آن تجدیدنظر کرد.

از نقطه‌نظر آموزشی، مشکل کتابهای راهنمای گشایش، برای بازیکنانی که دارای درجه‌های متفاوت می‌باشند، حائز اهمیت است. طبعاً" ارائه یک طرح سفت وْ سخت برای متون آموزشی شطرنج ناممکن است.

هر طرحی به مؤلف آن بستگی دارد. از این رو، یک مولف ممکن است برای ارائه مطالب خود شیوهٔ تاریخی را ترجیح دهد، حال آن که شاید دیگری، برای وضعیت فعلی دانش گشایش، بیشتر ارزش قائل شود و... با این حال هر متن آموزشی باید به‌طور مشخص برای ردهٔ معینی از بازیکنان درنظر گرفته شود (دو یا سه رده را دربرگیرد) یعنی در متون آموزشی باید اولاً" فقط شمار معینی از مسائل تئوری گشایش مورد بحث قرار گیرند و ثانیاً" متناسب با سطح نگرش بازیکن باشند. بنابراین در یک کتاب عام آموزشی برای بازیکنان ردهٔ چهارم و پنجم، بخش مربوط به گشایشها باید بخش لاینفکی از کتاب باشد. تاکید اصلی باید بر نشان دادن اصول گشایش و خطاهای معمول باشد. گشایشها باید بسیار مختصر و نه بیشتر از طرحهای اصلی گسترش مطرح شوند. البته لزومی ندارد پس از هر گشایش بازیهای شاخص مطرح شوند، با این حال در پایان مطلب، ارائه یک بخش تحت عنوان "بازیهای شاخص" سودمند خواهد بود. برای اینکه این بخش اصول گشایش را نشان دهد باید بیشتر شامل بازیهای ترکیبی غنی باشد. می‌توان این بخش را به توالی تاریخی تنظیم کرد:

برای بازیکنانی که در طراز سوم یا بالاتر قرار دارند، طرح مطالعاتی دربارهٔ گشایش باید بخش‌های گوناگونی را دربرگیرد؛ بخشهایی چون:

(۱) تاریخچه‌ای از پیشرفت ایده‌های گشایشی

(۲) مسائل عام تئوری مدرن گشایش

(۳) بخشی برای بررسی تئوریک گشایشهایی که واقعاً" صورت گرفته‌اند. در این بخش بازیهایی که از لحاظ تئوریک مهم هستند ارائه می‌شود و سیستمهای اصلی در هریک از گشایشها مورد تحلیل قرار

می‌گیرد. این بازیها باید بلافاصله بعد از تحلیل هر گشایش ارائه شوند. در تحلیل تئوریک ماهیت سیستمهای گوناگون گشایشی باید درنظر گرفته شود. از اینرو مثلاً مفید است که گامبی‌ها دقیقتر از گشایش‌های مرسوم به "گشایشهای پوزیسیونی" بررسی شوند. باید به گشایش‌های مدرن توجه بیشتری کرد و بسط ایده‌ها در مرحلهٔ وسط بازی که درپی مرحله گشایش می‌آید، باید توضیح داده شود.

(۴) مسائل مربوط به آموزش. در اینجا آنچه اساسی است، نه‌تنها بحث دربارهٔ خطوط کار مستقل بلکه بحث دربارهٔ خطاهای معمول در بررسی گشایشها است.

شاید تهیه کتاب‌های آموزشی دربارهٔ گشایشها برای بازیکنان رده‌های بالاتر، غیرممکن نباشد اما برای این مسئله تاکنون راه‌حل عملی پیدا نشده است.

نتیجه گیری

در این کتاب، نویسنده کوشیده است تصویری عمومی از بازی مدرن گشایشی ارائه دهد. برخی نتایج مختصر در زیر خلاصه شده است.

با پیشرفت تئوری گشایش، دامنهٔ وسیعی از امکانات خلاقانه موجود در مرحلهٔ نخستین بازی، به نحو فزاینده‌ای آشکار می‌شود. مطالعهٔ گشایش‌ها و نه بررسی دقیق همه مضامین بازی کشف ایده‌ها و طرحهای جدید را آسان می‌کند. تکنیک بازی گشایشی به سطح بالایی رسیده است. امروزه به خطاهایی که در گشایش روی می‌دهد، بسیار دقیق و سریع کیفر داده می‌شود.

نقش اصلی گسترش در گشایشهای مدرن، ایجاد هماهنگی موزون سوارها و پیاده‌ها درجهت یک طرح معین استراتژیک درمرحلهٔ وسط بازی است. ساختارهای گشایشی اینک در پیوندی نزدیک با *مرحلهٔ وسط بازی* بررسی می‌شوند و ارزش ایده‌های گشایشی از این طریق سنجیده می‌شود. همانطور که ذکر شد، مطالعهٔ گشایشها به مطالعهٔ مرحلهٔ وسط بازی که به‌طور منطقی از ساختار گشایشی پدید می‌آید کشیده می‌شود.

در مرحلهٔ گشایش، بازیکن آزادی انتخاب بیشتری دارد زیرا در این مرحله معمولاً طرحهای محتمل فراوانی هست که با علائق و سبک‌های مختلف خوانایی دارد.

چون هر بازیکن درست از همان مرحلهٔ گشایش تلاش می‌کند هماهنگی سوارهای حریف را برهم زند، توجهٔ ما به *پویایی* نبرد گشایشی معطوف شده است. منظور از

پویایی شطرنج، دگرگونی منطقی انواع موقعیت‌های فرعی در صفحه است. عوامل پوزیسیونی (و کمی) پیوسته در بازی تغییر می‌کند و این امر از مرحله گشایشی آغاز می‌شود. هماهنگی فقط هنگامی موزون و هدفمند است که در موقعیت پویا قابل دوام باشد. این هماهنگی را تنها با تحلیل مشخص پوزیسیون و مقابل هم قرار دادن طرحهای متنوع بازی در موقعیتی پویا، می‌توان ایجاد کرد.

درنتیجه در سالهای اخیر شاهد بوده‌ایم که ارزیابی تقریبی بخت‌ها براساس "ملاحظات کلی" کنار گذاشته شده و تحلیل عمیقتر و مشخصی که جنبه‌های ویژه و تعیین کننده هر پوزیسیونی معینی را آشکار می‌سازد، جایگزین آن شده است.

اصول گشایش را باید به‌صورت مشخص بکار برد زیرا جایی برای رویکرد کلیشه‌ای وجود ندارد. باید به‌خاطر داشت که در انتخاب هر طرح، نه‌تنها جنبه‌های ظاهری ساختار گشایشی بلکه جنبه‌های درونی و شاید پنهان پوزیسیون نیز که در روند گسترش پدید می‌آیند، موثر هستند.

د رگشایش‌های مدرن هر بازیکن تلاش می‌کند تا طرح فعال خویش را بر حریف تحمیل کند. طبعا" بخت سفید از این لحاظ بیشتر است؛ او برای به‌دست آوردن ابتکار عمل پایدار و مستحکم تلاش می‌کند. از سوی دیگر مدتهاست که سیاه بازی به‌منظور دستیابی به تعادل منفعلانه را کنار گذاشته ودرعوض به‌قصد خنثی‌کردن ابتکار عمل سفید، از همان نخستین حرکات می‌کوشد دست به بازی متقابل فعال بزند.

به این ترتیب در گشایشهای مدرن نبرد برای کسب ابتکارعمل از اولویت برخوردار است، بنابراین وقتی که گسترش مقدم بر نبرد اصلی است، آنچه مرکز توجه قرار می‌گیرد بازی پیچیده مرحلهٔ وسط بازی است.

از آنجایی که نبرد تند برای کسب ابتکار عمل در بسیاری از سیستمهای جدید گشایشی ارزش خاصی دارد، بنابراین ممکن است از همان اوایل بازی، به بسیاری از پیچیدگیهای تاکتیکی، از جمله قربانی دادن مهره‌ها منجر شود. در بسیاری از دیگر سیستمهای جدید یکی از دو حریف با واگذاری موقت ابتکار عمل سعی در کسب برتریهای پوزیسیونی دارد اما آماده می‌شود تا بعدا" آن را دوباره به‌دست آورد. در چنین سیستمهایی به‌نظر می‌رسد در هر مورد مشخص اصول گشایش مورد تجدید نظر قرار می‌گیرند، و ایده‌های مرحله وسط بازی که به پوزیسیونی کاملا" گسترش یافته تعلق دارند به مرحلهٔ گشایش راه می‌یابند.

در این موارد بازیکن باید این مسئله را درنظر گیرد که آیا طرحهای استراتژیک جسورانه وی در انطباق با اصول گشایشی یا مغایر با آنها است. ابتکار عمل به دست آمده باید بر پایه‌ای استوار قرار داشته باشد زیرا در غیر این صورت به زودی از دست خواهد رفت. این موضوع به‌ویژه در مورد سیستمهای تند گامبی صادق است. در گشایش‌های مدرن میزان پایداری و ماندگاری ابتکار عمل بسیار مهم است.

مهمترین نقش تئوری عام گشایش، نتیجه‌گیریهای عام از اشکال متنوع نبرد گشایشی است؛ نبردهایی که برای بهتر مطرح شدن می‌توان آنها را، اگرچه تقریبی، الگوهای اصلی و منطقی بازی در این مرحله فرض کرد.

اصول اساسی، تصویری کلی از نبرد گشایشی می‌دهد. قدم بعدی در ایجاد الگوهای منطقی یک بازی بررسی طرحها و تدابیر مشخص مرحله شروع بازی است که بسیاری از آنها اکنون کاملاً شناخته شده‌اند.

نه‌تنها در رابطه با اصول بنیادی گشایش بلکه در رابطه با کاربرد این طرحهای نمونهٔ گشایشی نیز باید رویکرد کلیشه‌ای را کنار گذاشت. علیرغم شباهتهای ظاهری پوزیسیون‌های مختلف، هر پوزیسیون گشایشی ویژگیهای خاص خود را دارد که بر روند آتی نبرد تاثیری قطعی می‌گذارد.

با این همه، شناخت حتی تقریبی طرحهای منطقی بازی، گامبی به پیش است زیرا نحوهٔ برخورد صحیح با پوزیسیونها را بسیار آسان می‌کند. با این حال، درک روشن از بازی در هر سیستم گشایشی، تنها از طریق بررسی *تحلیلی* عمیق به‌دست می‌آید.

فهرست گشایشها

دفاع آلخین ۳۳، ۵۳
دفاع کاروکان ۷۸، ۸۱، ۸۳، ۹۶، ۱۱۰، ۱۱۴، ۱۳۸، ۱۵۱، ۱۷۸، ۱۸۹، ۲۲۱، ۲۲۶، ۲۳۲، ۲۳۷، ۲۴۹
سیستم کاتالان ۱۲۹
بازی مرکزی ۷۹، ۱۸۱
گامبی دانمارکی ۱۶
گشایش انگلیسی ۳۶، ۵۰، ۵۳، ۷۱، ۹۳، ۱۲۱، ۱۳۴، ۱۳۶، ۱۴۸، ۱۵۶، ۱۶۵، ۲۰۱
گامبی اوانس ۱۵، ۱۶، ۲۳، ۲۵، ۱۸۹
بازی چهاراسب ۲۶، ۱۰۵
دفاع فرانسوی ۱۵، ۲۰، ۲۲، ۲۴، ۲۶، ۲۸، ۳۱، ۳۳، ۳۶، ۴۴، ۴۷، ۸۱، ۸۳، ۸۷، ۹۶، ۱۰۰، ۱۰۷، ۱۰۸، ۱۴۱، ۱۴۲، ۱۵۱، ۱۵۲، ۱۵۴، ۱۷۶ـ۷، ۱۹۴، ۱۹۶، ۲۱۴ـ۵، ۲۲۶، ۲۳۲، ۲۳۷، ۲۴۲
جوئوکو پیانو ۱۲، ۱۵، ۱۶، ۷۹، ۸۰
گامبی شاه ۱۱، ۱۵، ۱۶، ۲۳، ۱۸۹
حمله هندی شاه ۹۳
حمله نیمزویچ ۲۸
دفاع نیمزویچ ۷۴، ۹۱
دفاع پطروف ۱۴
دفاع فیلیدور ۱۱، ۲۱۰
دفاع پیرک ۲۲۱
پونزیانی ۲۳
گامبی وزیر (به‌طورکلی) ۲۱، ۲۵، ۳۳، ۵۸، ۷۸، ۱۱۰، ۱۱۴، ۱۱۵، ۱۱۶، ۱۲۱، ۱۲۷، ۱۳۱، ۱۳۸، ۱۸۹، ۲۲۶
گامبی پذیرفته شده وزیر ۱۳۸، ۲۵۰
گامبی پذیرفته نشده وزیر:
دفاع کیمبریج اسپرینگز ۵۱
واریانت تعویضی ۹۳
دفاع لاسکر ۸۱
دفاع ارتدوکس ۲۶، ۸۱، ۲۴۹
سیستم راگوزین ۱۲۹، ۱۳۰، ۱۵۲
دفاع اسلاو ۱۵، ۲۲، ۲۶، ۲۷، ۳۶، ۳۷، ۱۲۹، ۱۳۰، ۱۵۱، ۱۶۴، ۱۷۸ـ۹، ۱۸۳ـ۴، ۱۸۶، ۱۸۸، ۲۱۲، ۲۱۴ـ۶
دفاع تاراش ۱۴۱
دفاع تارتاکوور ۱۳۱
دفاع چیگورین ۲۴، ۸۷
پیاده وزیر (به‌طورکلی) ۱۵، ۲۰
پیاده وزیر:
دفاع هلندی ۳۶
دفاع گرونفلد ۳۰، ۳۶، ۷۸، ۸۳، ۹۳، ۱۲۱، ۱۲۳ـ۷، ۱۲۸، ۱۳۶، ۲۰۹
دفاع‌هندی‌شاه۲۳، ۲۴، ۳۳، ۴۴، ۴۵، ۸۸، ۱۰۰، ۱۰۱، ۱۱۰، ۱۲۱، ۱۳۴، ۱۴۸، ۱۶۸، ۲۰۰، ۲۲۱، ۲۲۶، ۲۳۱، ۲۳۴
دفاع بنونی مدرن ۱۳۳
دفاع نیمزویچ ۲۸، ۵۵، ۷۸، ۱۰۰، ۱۰۵، ۱۱۰، ۱۱۴، ۱۱۵، ۱۲۱، ۱۳۱، ۱۳۸، ۱۴۸، ۱۵۱
گشایش رتی ۲۱، ۳۶، ۱۲۱، ۱۳۴
روی‌لوپز ۱۵، ۲۰، ۲۳، ۲۴، ۲۶، ۳۳، ۵۴، ۶۰، ۶۷، ۶۹، ۸۱، ۸۲، ۸۳، ۸۶، ۱۰۰، ۱۰۵، ۱۱۰، ۱۱۳، ۱۶۹ـ۱۷۳، ۱۸۶، ۱۸۸، ۱۹۱، ۱۹۲، ۱۹۷، ۱۹۹، ۲۰۴، ۲۱۱، ۲۱۳، ۲۱۸ـ۹، ۲۲۶، ۲۳۷، ۲۳۸، ۲۵۲ـ۲۷۲
بازی اسکاتلندی ۱۵، ۳۶، ۷۹، ۸۰
دفاع سیسیلی ۲۴، ۲۶، ۳۳، ۳۶، ۴۷، ۴۹، ۷۲، ۷۳، ۷۸، ۹۵، ۹۶، ۱۲۱، ۱۳۴، ۱۳۶، ۱۴۱، ۱۴۳ـ۷، ۱۴۹، ۱۵۹، ۱۶۰، ۱۶۴، ۱۶۶، ۱۷۳ـ۶، ۱۸۴، ۱۹۳، ۲۰۲، ۲۰۷ـ۸، ۲۲۱، ۲۲۲، ۲۲۶، ۲۲۷، ۲۳۷، ۲۴۰
گشایش سوکولسکی ۲۲۱
دفاع دو اسب ۱۶، ۲۳، ۷۹، ۸۰، ۱۹۵
بازی وینی ۹۷